

軟體世界



笑傲江湖

金庸

魔水晶修改篇
創世紀III修改法篇
創世紀I物品及法術修改法
律術進修 3.0修改篇 Part II
鐵路A計劃新年上機篇
天際飛皇——義無反顧攻陷完結篇
幽靈傳說攻陷完結篇
墨荒地城系列II：異域寶藏攻陷完結篇
25世紀系列II：瑪瑙斯計劃攻陷完結篇
香色可餐——掃瞄器選購指南
《三國志傳奇》
《遊戲人生》
魔神戰記
魔眼戰機II——陸月傳奇
鐵路A計劃



486-33升級式彩色電腦、資訊展特價：**48,500**

現場訂購再送**105MB**硬碟

486DX-33筆記型電腦、可抽換式硬碟

資訊展特價：**55,000**



■S0386DX-33■CACHE 128KB■ET-4000卡■执行速度 58MHz

■高解析彩色螢幕■軟碟 1.2MB*1■硬碟 105MB■2048KB RAM

資訊展特價：**38,500**

亞洲F152

■80486DX-33 ■CACHE 128KB ■ET-4000卡 ■執行速度 152MHz

■高解析彩色螢幕■軟碟1.2MB*1■硬碟105MB■4096KB RAM

資訊展特價：**48.500**



時逢新春

軟體世界雜誌社 敬祝各路玩家 雞年行大運

人人

有運在身

陳禮英

沈銘慧

陳婉君

王俊博

李俊豪

李俊豪

陳道

郭淑芬

李俊豪

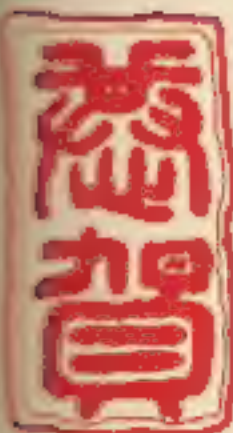
廖鴻嘉

李俊豪

軟體世界雜誌社 敬上

發行人兼社長／王俊雄
 總編輯／李初隆
 主編／陳道
 編輯／沈銘慧、陳禮英、陳婉君、
 廖鴻嘉、李俊賢、陳俊介
 資料處理／曾玉琴
 美術主編／呂淑瑛
 美術編輯／郭美玲、黃家娟、劉信良
 編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥
 劉璋、王淑英、楊淳如
 美術支援／林淑熙、黃文聰、孫榮隆、郭淑芬、林慧玲
 特約作家／吳謙謙、李莉莉、郭宗勳、朱學恆、李純然、鍾凱文、游國振、
 劉興澤、吳忠晉、朱孔林、夏明禮、劉昭誠、李永治、羅國宏、
 傅致曜、蘇經天、曾昭奇、王影慧、吳海境

駐美特派員／亞佛列迪
 法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
 副社長／謝明奇
 副社長／40423740
 社址／高雄市三民區民社路63號
 聯絡信箱／高雄郵政28-34號
 服務電話／07-3841505
 無相打字／劉重電腦照相排版公司
 製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
 台南市中華西路一段77號



軟體世界



魔水晶修改篇

百戰天龍——秘技天地

電玩短路

王同學傳奇

台北資訊展熱情報導

國內報導

遊戲衛星台

吞食天地 II

(GREAT NAVAL BATTLES-NORTH ATLANTIC 1939-43)

現代模擬系列：大海戰 1939~43 北大西洋篇

築城大師 II——王位爭奪戰 (Castles II-Siege & Conquest)

蘇雀俄羅斯

玩具兵棋 (THEATRE OF WAR)

夏季運動會 (Summer Challenge)

名流高爾夫賽 (Links Pro 386)

魔法門外傳 (Might & Magic: Clouds of Xeen)

笑傲江湖

國王密使 VI——帝國之旗 (King's Quest VI-Heir Today, Gone Tomorrow)

遊片預告

天下第一刀 (The First Samurai)

瑪麗姊妹 (Sister Mary)

M H 28 雷火戰機

創世紀 7 資料片——美德試煉場 (Ultima VII-FORGE OF VIRTUE)

英雄傳奇 III——戰火焚生錄 (Quest for Glory III-WAGES OF WAR)

超人戰紀

NEW FILES

目錄

40
34

38

34

26

22

12
21

4
11

新春開歲

1993

元

月號



迎春

問題診療室

OC及主機板最新趨勢補遺
秀色可餐——掃瞄器選購指南

124

硬體世界

網路篇 Part II

千里一線牽——BBS

116

三國志 II

超人戰紀

魔神英雄傳

魔眼殺機 II——餘月傳奇

烏托邦

鐵路 A 計劃

刀魂變遷

遊戲聖人

軟體世界傳播站

25世紀系列 II：瑪維斯計劃完全攻略 II

蠻荒地域系列 II：異域寶藏攻略完結篇

暗國傳說攻略完結篇

天際寒星——無限反顧攻略完結篇

遊戲攻略

鐵路 A 計劃新手上機篇

GAME 林秘笈

閒閒傷腦筋——右線車道急轉彎

捍衛龍龍 II 修改篇 Part II

魔水晶——修改 6 法術修改法

魔水晶修改篇

每月 8 日出刊

中華民國 78 年 4 月創刊

事業登記證局版臺誌字 8603 號

執照登記為雜誌交寄行政院新聞局出版

中華郵政南臺字第 525 號

45

45

48
5
76

93

98
5
110

118
5
120

新英雄時代
英雄本色

角色冒險類高層組

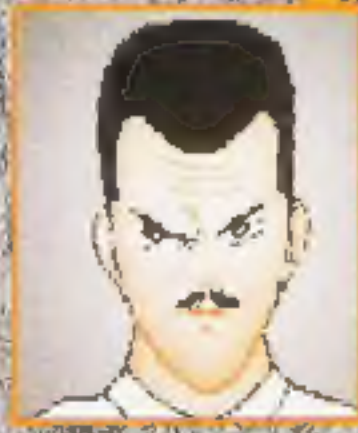
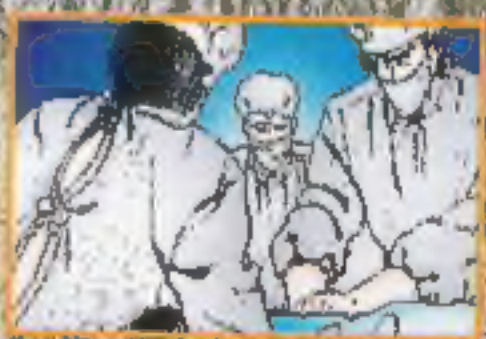
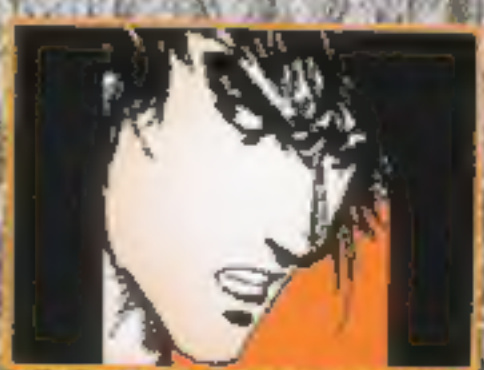
全職特務
金剛



最新力作



★ 英雄本色之
英雄本色之
英雄本色之



何您

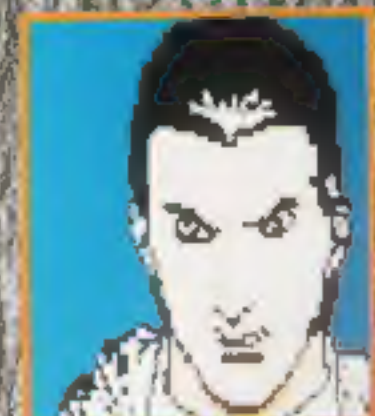
人語人?

嘿嘿道出一位
正義超人極戲劇性的傳奇故事

超人戰紀

- ★國內首次出現以超人為題材的 45° 視角 RPG。
- ★人物對話極多，內容生活化。
- ★同一件事可能不只一種方法解決，隨玩者性向決定。
- ★戰鬥場面採全動畫，敵人施展的攻擊爆破及超人之必殺技、武器使用，全在眼前發生。
- ★超人擁有許多特異功能，「追蹤器」可顯示附近地勢，「暴雷號」則是隨時可傳喚使用的科技利器。
- ★多種不同敵人，各有致命絕招，畫面可觀。敵人之偽裝更是一流，小心啦！
- ★腦筋轉個彎，試著回答一些好玩的問題。
- ★全中文下拉式選單，操作容易。

機 種：IBM PC AT (需硬碟及一台 1.2M 磁碟機)
 記憶體：640K RAM
 操 作：鍵盤
 圖 示：VGA
 音 效：魔奇音效卡
 片 數：5 片 1.2M
 價 格：420 元



英雄傳奇

戰火焚生錄

芝麻綠豆點大的事，不能滿足玩家您的胃口，當然也不能安撫英雄蠢蠢欲動的冒險雄心。

任務又來了！英雄傳奇中的主角，在搖身一變成爲王子後，必須爲鄰族朋友解決與豹族、辛巴厄人族之間的種族糾紛。而主角在一頭霧水之下，通過一道魔法傳喚的時空門來到一座混雜著古神殿、神秘叢林及奇異城市的國度，慢慢的查出事實真相。

種種跡象顯示有人企圖栽贓嫁禍、挑撥離間，但真正的幕後主使卻撲朔難測！

另外，在第Ⅱ代中被主角擊敗的巫師，也因為屍體未被發現，留下一伏筆讓玩者疑東疑西。

劇情精彩嗎？是的！畫面更是瀰漫著一股異國的氣息，想再一次展現英雄本色，就趁現在！

- ♥冒險加角色扮演特質的絕佳遊戲，可調整人物屬性，並可親身實地探幽尋秘。
- ♥可選擇戰士、魔法師或賊三種職業，不同職業會有不同遊戲玩法。
- ♥經驗值的累積及交談的藝術在遊戲中變得更重要，你必須妥爲運用。
- ♥學習如何面對各式兇殘的怪物，或是迅速逃之夭夭。



能屈能伸，胸懷大志

WAGES OF WAR



SIERRA

，方可謂真英雄！

一座隱藏的島嶼正 在升起 錯過它 您
將 錯失一段豐富 而奇異的旅程！



首先 要叮嚀的是：

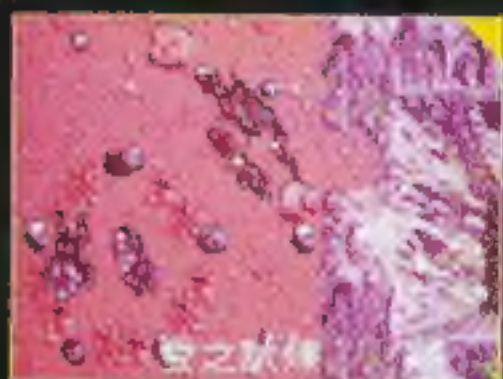
本 遊戲需要配合珍藏版 No.160
創世紀 7 一起使用，在遊戲
中可任意往來 Britannia 及此島上，
隨時在遊戲中進行本資料片任務，
或跳回創 7 的主任務裡，不會影響
原本儲存的進度。

怪島奇遇記

火之島，帶給玩家三個關於真
理、愛、勇氣的考驗，三座殿堂分
別有不同的挑戰迎接玩者，而在此
除了必須完成任務，查出島上秘
密，還可打造一把神兵利器，助玩
者順利通過以後的路程。可提升屬
性、經驗值及戰技能力。



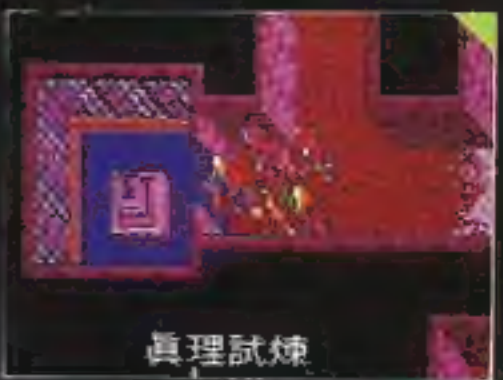
火之堡的入口



愛之試煉



Lord British 送的船



真理試煉

創世紀 7

羊
主
德
武
試
煉
場
大
心
勿

雷火戰機

MH28

呼叫MH28 雷火戰機
聯軍主建博星間戰機行動
OVER!



- 內含：訓練基地、異星生物繁殖地帶、地底通道、地心中、關卡中又有次關卡、無量怪物及大小關卡、以不同的方式向你挑戰
- 十分過癮：直逼大型電腦射擊佳作
- 完全中文

MASTER MAMA



機 種：IBM PC AT (無硬碟
及一台1.2M磁碟機)

記憶體：640K RAM

操 作：鍵盤

顯 示：VGA

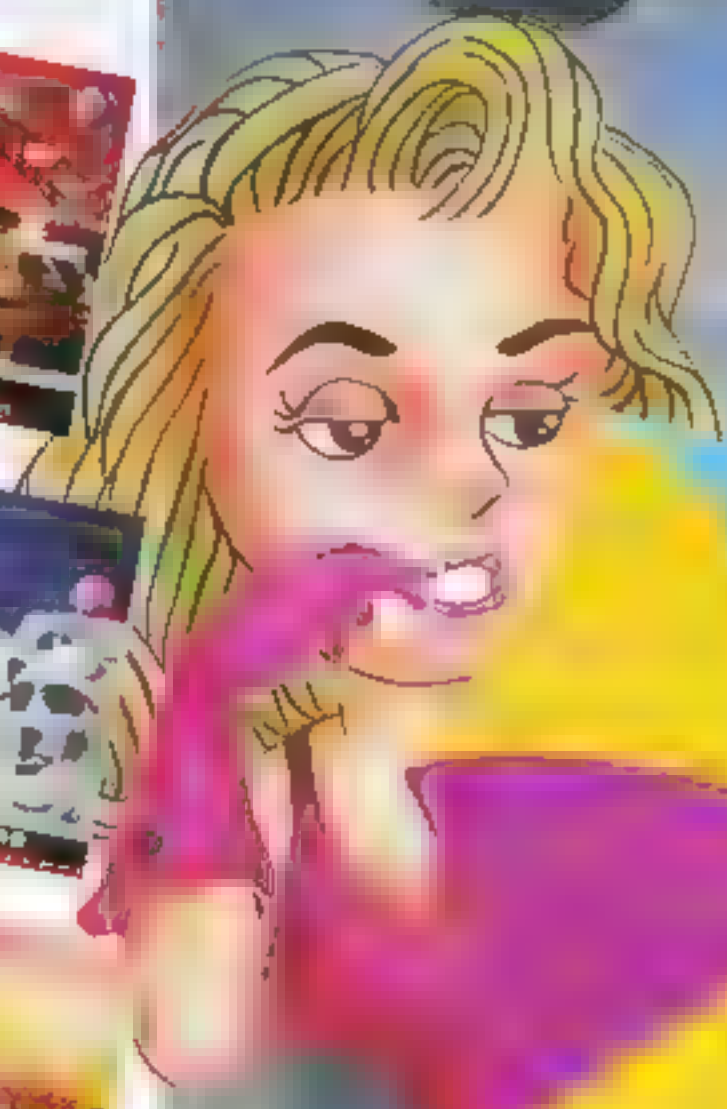
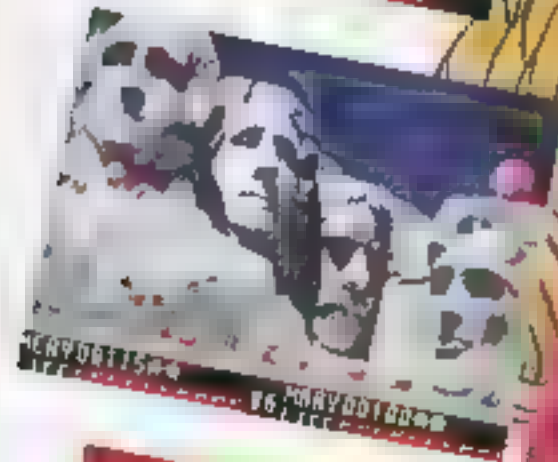
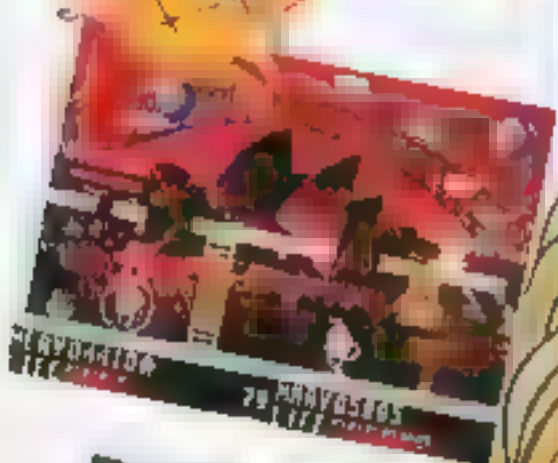
片 數：2片1.2M

價 格：未定

音 效：PC喇叭/麗奇音效卡

瑪麗兒
瑪麗兒的冒險
萬人愛

瑪麗兒的冒險在妳的家中！



瑪麗兒的情情話~♥

●這麼容易，就可以得到
●可快可慢可調速的動作，讓我輕鬆自在

第三屆金磁片獎智育動作類高級組銀牌獎作品

古日本，武士的時代

故事的開始.....

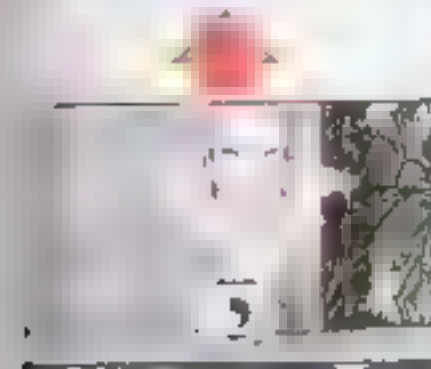
一個刺激、
有勁、流暢
的動作遊戲



投入復仇行列，
令鬼王討回公道



● 著一把
三選魂召來的魔法刀



武士決定向
魔法師學習法術



鬼手悄悄下山了



偷襲一名武士
及其師父



年輕的武士無力阻擋



師父獨戰鬼王



臨死前召喚一
法力無邊之魔法師



終於不支倒地



● 爆炸性的戰鬥、解謎門智及魔法施展
● 奇異乖離的地上地下關卡

● 有怪物與百鬼夜行



BEST SELLING COMPUTER GAME SERIES OF ALL TIME
OVER 15 MILLION KINGS QUEST SOLD

King's Quest VII

HEIR TODAY,
GONE
TOMORROW

國王密使VI



希望之旅

■ 伸縮而有彈性的劇情發展

■ 不必
依照
次序進行

■ 遊戲場景遍佈數小島
每個島都有其古怪
令人驚奇、哭笑不得
的人物

■ 處處都有謎題及不同型式的
挑戰，難易穿插，樂趣
橫生

■ 遊戲路線廣
結局也多

■ 某些畫面採真人
演員演出，服裝樣式考究
讓你的冒險路途更為真
實

■ 體貼的「教玩」
遊戲輔助功能，教會玩
者如何運用不同圖形
指令動作

■ 音樂旋律動感
十足，隨劇情變化



笑傲江湖



強片預告



遊戲秘密先曝光

立體斜角畫面・有國語語音效果
精彩比武拆招動畫・即時作戰系統



小說——津津有味、意猶未盡！
電影——風靡大眾、轟動一時！
PC遊戲——主角是你、你是主角！
金庸的曠世作品
軟體世界的大力製作
超級的結合、超級的遊戲
敬請拭目以待！

強
片預告

· 注目的焦點 ·

魔法門外傳

- 3D立體角色扮演遊戲
- 數位化語音效果
- 自動筆記本功能記錄特殊物品
- 地下城、城堡、塔樓、城市、洞窟等你來探！
- 自動繪圖系統
- 圖像式指令
- 多任務多謎題
- 多怪物多物品



各加同業大580



比名流高爾夫更真實，更精緻的高爾夫

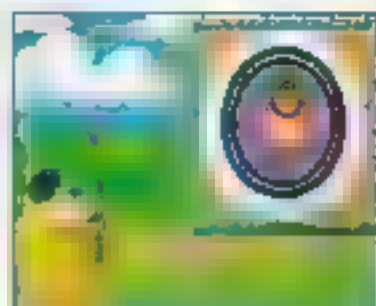
名流高爾夫386 是合乎您理想的遊戲



不過戲院同事表示，下星期（即10月13日）的戲院天氣狀況，
 亦視不同功用的戲院而定，而位於上環的戲院，
 起碼亦會維持開門，至於位於中環及灣仔的戲院，
 可能因交通問題而提早收市，至於位於新界及離島的戲院，
 另作考慮，但亦視乎當日的天氣而定，至於位於新界及離島的戲院，
 每個戲院的情況，及是否會有任何安排，目前尚難以預測，
 可選擇在平日或假日的戲院，而位於上環及灣仔的戲院，
 則視乎當日的天氣而定，至於位於新界及離島的戲院，

強
片預告

名流高爾夫386

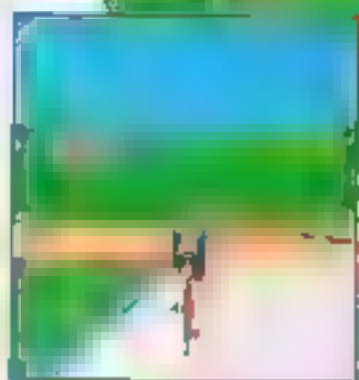


射
箭

馬
術



自
由
車



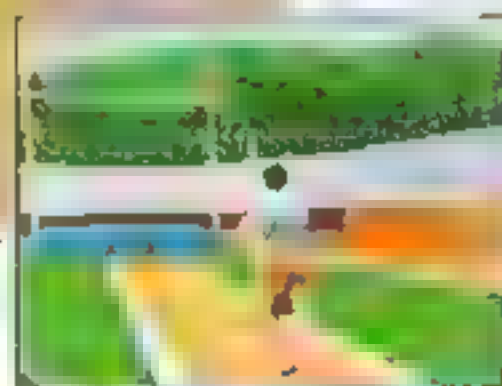
SUMMER CHALLENGE

夏季運動會

那一樣你最佳行？

八種刺激又過癮的運動項目
你都可以參加，最多可同時
操縱 10 人參與各項比賽，
或與朋友、電腦對手競技

你！就是明日的運動新星！



撐
竿
跳

獨
木
舟



強
片預告



玩具兵棋

強
片預告

STRATEGY AND
CONQUEST IN REAL-TIME



結合棋術及戰略的摩登遊戲

**迂迴的策略運用及隨時幻化成人形真實打鬥的
棋盤，就好比是一個活生生的戰場**

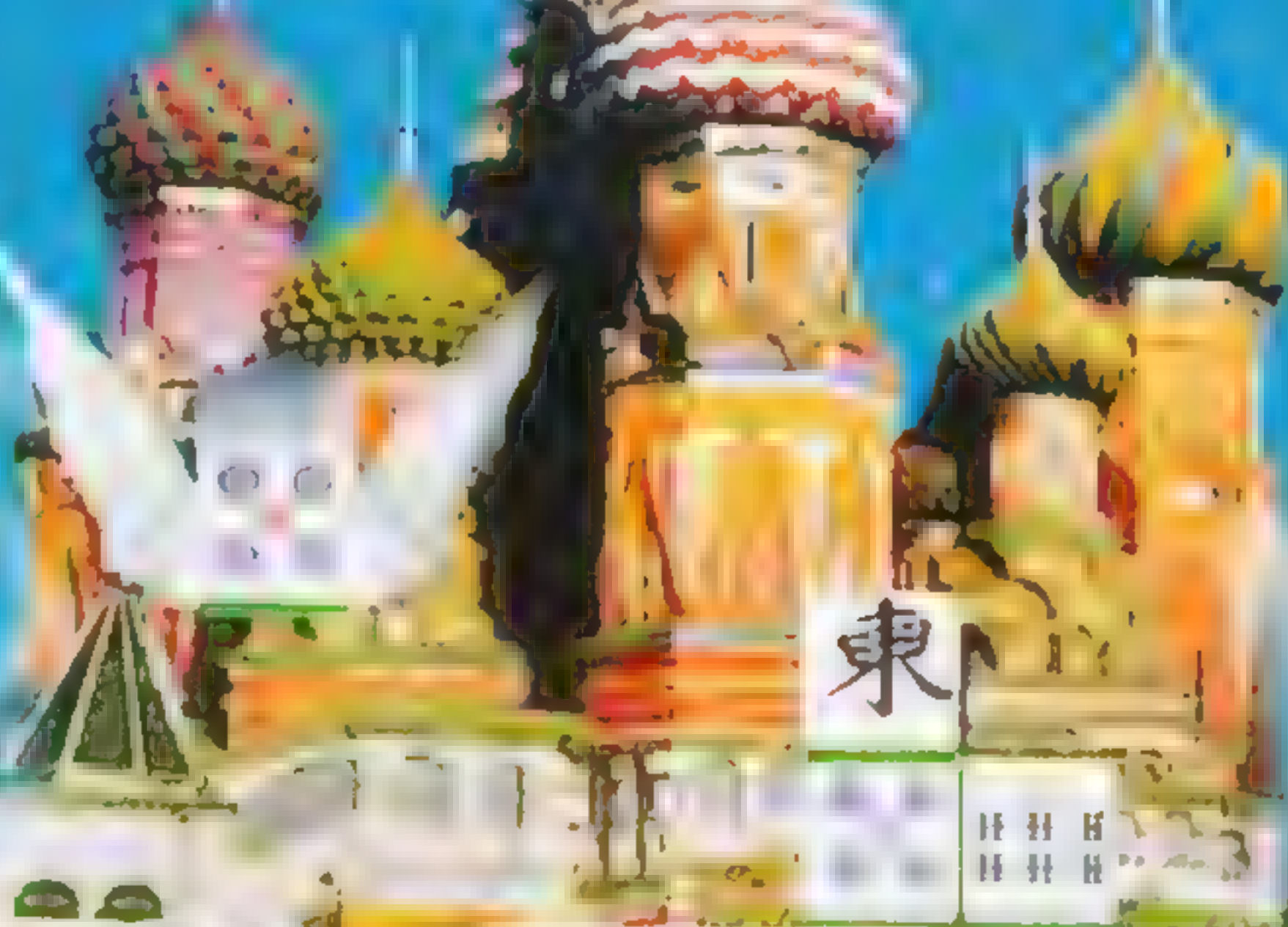
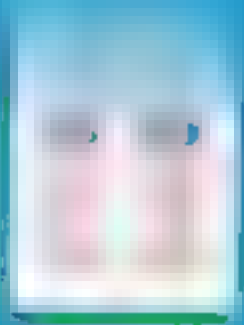
- ▶ 有三個不同時期戰場場景，依不同時期有不同兵種及武器出現。
- ▶ 您可同時體會中世紀或現代新近戰事。
- ▶ VGA 畫面，可選擇解析度為 640 X 400 或 320 X 200。
- ▶ 3D 立體起伏有致的棋盤，真實感十足。
- ▶ 可兩人同玩或用 Modem 連線。
- ▶ 可設定電腦對手狀況。
- ▶ 玩者可自行修改地勢。

THEATRE

第三屆金樹片獎智育動作類佳作

麻雀俄羅斯

麻將 俄羅斯一家親



東

西

南

CASTLES III SIEGE & CONQUEST™

築城大師

王位爭霸戰

今考驗您建築城堡的獨特眼光
也挑戰您攻城掠地的遠大志向

你想過過君臨天下的癮嗎？？？別急！
只要在軍事、外交、內政及築城工事下足功夫！
黃袍加身、王冠加冕就不是夢想！

現代模擬系列：大海戰1939-43北大西洋篇

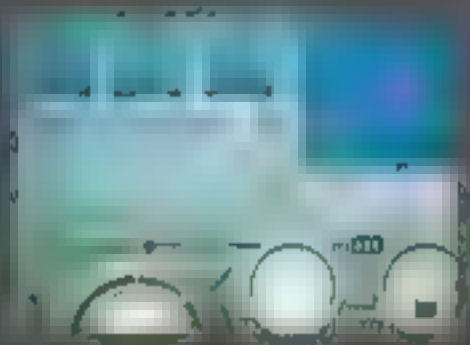
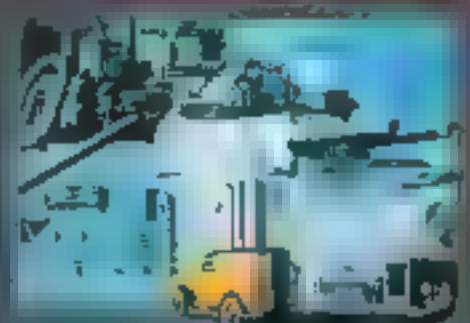
GREAT NAVAL BATTLES

NORTH ATLANTIC 1939-43

大海戰

將歷史的鏡頭拉回 次世界大戰的

北大西洋戰場



吞食天地II

分 分 吟 年
り り 日 子
り り 子 子

再度邀請

御上回車

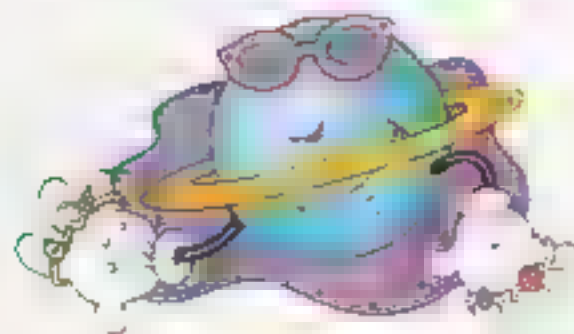
生 在 亂
一 刻 不
一 忽 停
一 刻 不
一 忽 停

也
何

第三屆金磁片獎角色冒險類銀牌獎



遊戲衛士



1992年11月16日~12月15日新GAME

丘陵街警騎 HILL STREET BLUES

由 電視影集《**勁歌金曲**》改編而成的策略遊戲，你將扮演丘陵街的警察隊長弗瑞歐，除了維護小鎮的安全外，還需運用繁多的指令來有效調派人員，對玩家的頭腦是一大考驗。

音效：P/A/S
顯示：M/C/E/V
類型：策略
保護：密碼
售價：260元



● 電腦休閒世界發行 ●

魔石神姬傳

套標榜「超時空」的中文麻將遊戲，具有特異功能的你為了救回心愛的寵物豆豆貓，而展開第四度空間的麻將對決，並與七位神姬展開一場爭奪魔石的「撕紗」大戰。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：博奕
保護：密碼
售價：350元

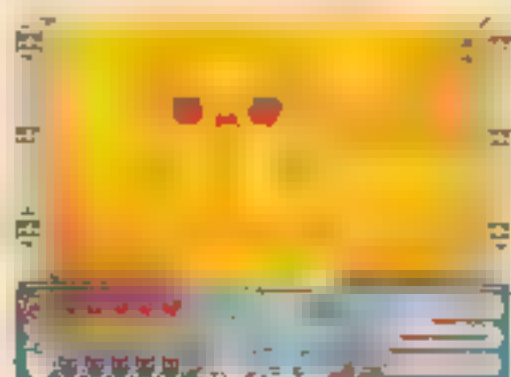


● 電腦休閒世界發行 ●

邪神傳說

類似俠影記的國產RPG，故事敘述在夢幻星雲中兩大帝國的戰爭中，身為天馬帝國土子的你展開一段復國的冒險。軍線發展的劇情，帶領你一步步的揭開身世之謎。另外還有五、七、九連環的謎題，夠你忙一陣子了！

音效：P/A/S
顯示：M/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：400元



● 電腦休閒世界發行 ●

文明帝國 CIVILIZATION

模擬遊戲的史詩大作，玩家可主宰歷史的演進，創造自己的不朽文明。視窗式的滑鼠操作介面、精彩的畫面與動畫、與眾不同的觀念與格局，造就了這個屢獲大獎的遊戲，龐大的內容具有相當的深度，頗值得再三玩味。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：策略
保護：密碼
售價：400元



● 電腦休閒世界發行 ●

遊戲衛星



1992年11月16日~12月15日新GAME

魔神戰記

一部日式風格的RPG作品。在塞亞星上，由於突變與歧視造成種族分裂並引發魔族與大族的大戰，身為主角的你，是否能尋回失散母親與兄長，並找出五把聖器來阻止這一場浩劫。

音效：A/S
顯示：V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：450元

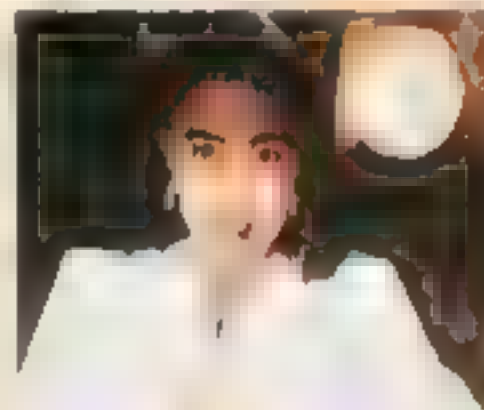


●大宇資訊發行●

美女梭哈

你將和賭聖周星池、賭仙林青峽、賭神周任賢等人切磋梭哈，共分四種等級八大關卡，破關後自然有位美麗的公主等你啦！賭局中並有雙方底牌分析。

音效：P/A
顯示：V
類型：博奕
保護：密碼
售價：320元



●彼德潘工作室●

危城爭霸

SIEGE

以奇異時空、神幻歷史為背景的策略遊戲。玩家扮演正義的一方，發號施令、調兵遣將來進行城堡攻防戰。除了兵種繁多外，並提供二十四個難易不同的戰役，另外還提供了中英文兩種版本供玩家選擇。

音效：P/A/B
顯示：V
類型：戰略
保護：密碼
售價：430元

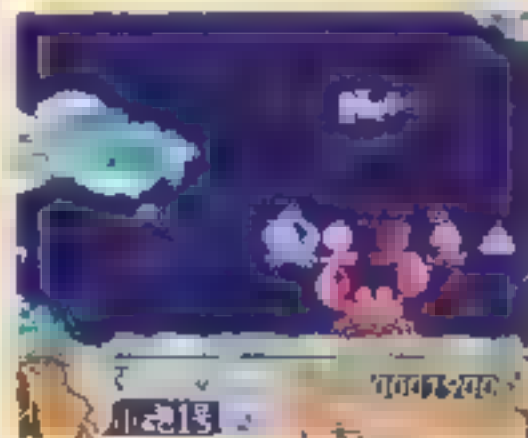


●大宇資訊發行●

爆笑出擊

國產的橫向卷軸射擊遊戲，畫面流暢華麗，角色造型也很滑稽可愛。幽默的場景、節奏緊張刺激，再加上輕快的配樂，是一個怕人的輕鬆小品。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：動作
保護：密碼
售價：420元



●大宇資訊發行●



1992年11月16日~12月15日新GAME

魔戒少年II 記

J.R.R. TOLKIEN'S THE LORD OF RINGS
VOL. II - The Two Towers

改 編自長篇巨著魔戒少年三部曲之第二部，擷取原著精華，不必玩過第一代，也能享受完整的劇情。有自動繪圖功能，操作界面簡易流暢。

音效：P/A/S/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：360 元



● 軟體世界發行 ●

創世紀7 資料片 - 聖德試煉場

Ultima VII
FORGE OF VIRTUE

不 列顛尼亞浮出了一座島，為什麼它會帶來邪惡？大試煉又是怎麼一回事？為何聖者要鑄劍？不列顛尼亞大陸又再次召喚你了，敬邀各位來參與這次的豐富之旅。本片需配合創世紀7 一眾月之門使用。

音效：A/S/R
顯示：V
類型：角色扮演
保護：無
售價：250 元



● 軟體世界發行 ●

史高治鴨

Duck Tales
The Quest for Gold

以 狄斯耐卡通鴨史高奇與其伙伴為主角的動作冒險遊戲，玩家要想盡辦法幫助史高奇收集世界各地的財寶，進而贏得與惡霸鴨一併林哈特較勁的一場金錢遊戲。

音效：P/A
顯示：C/E/V
類型：動作
保護：密碼
售價：220 元



● 軟體世界發行 ●

夢幻勇士 Unreal

擁 有 2D 及 3D 場景的動作遊戲，色彩鮮豔，多種樂曲貫穿遊戲。線條流暢，怪物、敵人變化多端，奇招異術層出不窮。王子能否救到公主呢？一切全看你了。

音效：P/A
顯示：E/V
類型：動作
保護：無
售價：180 元



● 軟體世界發行 ●

遊戲衛星



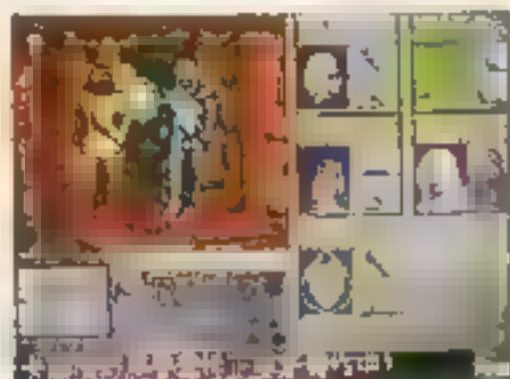
1992年11月16日~12月15日新GAME

魔眼殺機 II - 陰月傳奇

Eye of the Beholder II - The Legend of Darkmoon

經典 Game 魔眼殺機的續集，完全中文顯示，音效、畫面、劇情均超越第一代。這需要你必須深入邪惡的陰月教堂，探索 3D 的迷霧異、懸疑的氣氛將使你欲罷不能。

音效：P/A/S
顯示：V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：460 元

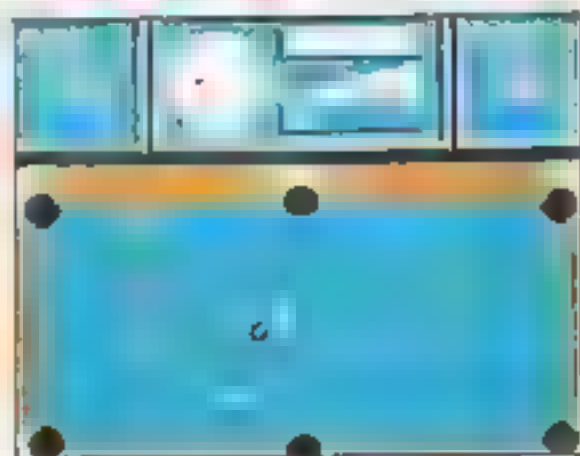


• 軟體世界發行 •

撞球補習班

類似大型電玩“打撞球”的電腦遊戲，有單打、雙打等模式，具多重調整撞球角度的按鍵，不怕調過頭，只能用鍵盤操縱，且效果不錯。

音效：P/A
顯示：V
類型：運動
保護：密碼
售價：270 元



• 電腦休閒世界發行 •

新出黑暗天 GATEWAY

改編自同名科幻小說的文字冒險遊戲，採用全新的操作介面與先進的交談系統，帶領你深入 22 世紀的未來世界，在死神的把關下，你能發掘出古代 Heechee 族的科技遺產秘密嗎？

音效：P/A/S/R
顯示：C/E/V
類型：文字冒險
保護：密碼
售價：460 元



• 電腦休閒世界發行 •

宇宙終結者

14 BILLION LIGHT YEARS FROM EARTH

在遙遠的外太空，破損的航艦與可怕的外星生物，使你宛如置身於電影「異形」的劇情中。在 3D 的遊戲場景中，你必須消滅外星生物與叛徒，修復航艦以早日返回地球。

音效：P/A/R
顯示：E/V
類型：角色扮演
保護：密碼
售價：340 元



• 電腦休閒世界發行 •

A : AD LIB S : SOUND BLASTER, PRO R : ROLAND

台北資訊展熱鬧情報報導

嗨！大家好！資訊界一年一度的最大盛事——「資訊月」開鑼了！這次的資訊展，說實話，其質與量均不如以往。但是細心觀察，仍然有許多值得一看的產品。所謂「外行人看熱鬧，內行人看門道」，讓我們一起來回顧這次的資訊展，除了電腦大特價之外，還有什麼具有代表性的事物。

主題館



本次資訊展最大的改進，就是主副館。往年主題館所佔場地最大、但是內容最無聊，駐足的人群也最少。但是今年，主題館改由優良廠商進駐，相當具有可看性。以下列出一些值得我們注意的廠商：

中國時報文化事業



中時報系是國內知名報系，這次中國時報展出整合性新聞網路系統，結合了電腦與通訊，並建立分類新聞資料庫，現場並放置終端機讓參觀者親自操作，吸引許多人圍

觀，使得資訊展入口處擠得水洩不通，一掃往年主題館人煙稀少的景象。

力捷電腦

力捷電腦是平台式掃瞄器的製造商，由於產品性能優異，掃描畫質優美，所以聲望已漸與世界最大平台式掃瞄器製造商「全友科技」並駕其驅。會場以一張特大號的美女圖片吸引觀眾，且實地展示了該公司的新產品 UC 1200S 超高解析度同步彩色掃瞄器。此型掃瞄器解析度高達 1200 dpi（即每吋可取樣 1200 點），為目前市面上解析度最高的平台式掃瞄器。還有內建文字辨識的掃瞄器，也就是說，你將英文文稿掃描進去，輸出即是英文 ASCII 碼。除此之外，還有配合巨康資訊的「經藏文書管理系统」。

這套文書管理系统架構在中文 Windows 之下，利用掃瞄器將你所要的资料如剪報、公文或各種文件掃描進電腦，再以一段文句來描述這筆資料。將來以這個文句中的某個關鍵字輸入即可找到這筆資料。國外與這套同級的影像資料庫產品，有的售價超過百萬元，此套軟體卻不到十萬元，真是「便宜又大碗」。不過這裏所述的「便宜」和我們這些玩家的荷包比起來，真是小巫見大巫，因此我們只有乾瞪眼的份了。

趨勢科技

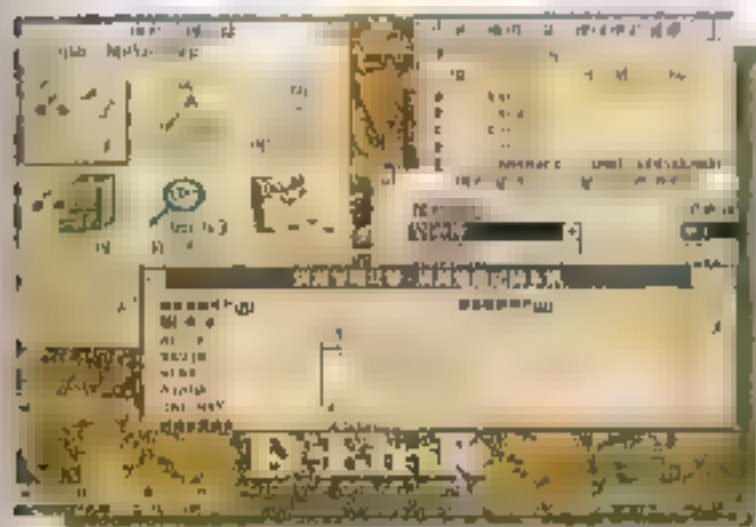
趨勢科技以殺病毒聞名於世，其產品 PC-cillin 防毒系統揚名海內外，相信不必我多做介紹。近年來由於網路的盛行，防治網路上病毒也就相對重要起來。因此該公司推出了 LAN Protect 用來防治網路上的病毒。現場還利用有趣的動畫來

述電腦病毒的種類、感染方式防治之道。

□友立資訊□

友立資訊是世界上最數一數二專業影像處理公司，其影處理軟體 Photo Styler，不僅是美商 Aldus 公司（桌上排版之王，Page Maker 即是該公司產品）收購之外，還勇奪多國際大獎。現場展示了該公司的最新產品 Image Palz 電子筆。此軟體除了電子相簿之外，還提供 Windows 的畫面抓圖方式及一些基本的影像處理功能。其中最令人激賞的就是提供了 JPEG 影像壓縮功能。它能數百 KB 的圖片以失真壓縮的方式壓到只有數十 KB。也就是一張 3 吋半 14MB 的磁片約可放入 36 張圖片。在現場並可實際利用柯達出品的 DCS200 數碼相機直接將景物攝入電子相簿中。相信「用磁片取代軟片」的時代已經不遠了。

□友訊科技□



友訊科技是國內最大的網路卡製造商，其硬體及軟體都是真正的「價廉物美」。該公司的網路卡系列產品，不但售價是國外同級品的三分之一，性能及穩定性更是不害人後。其網路軟體 Lan Smart 使一般的單機用戶不必學習即可充分享受到網路資源共享的強大功能。

□華康科技□

「展現文字之美」一直是華康科技的理想與目標。在會場上，華康科技除了展示其日文、韓文字型之外，也預告了將於今年一月推出的「金碟卡」號」。最多提供十五套字。華康系列產品的愛好者可千萬不要錯過了哦！

電力館



走出了主題館，映入眼簾的是張大磁片，上面寫著「電力館」。在許多牆上裝設了靜電球供參觀者實驗。我當然也跑去把玩一番。往年電力公司主要是宣導核能的安全，今年也不例外。但是所展示的核能電廠即時模擬系統卻只能遠觀，而不讓使用者去操作，說服力當然減弱許多。而且這次所展示的主題都沒有具體的代表性，我們也不多做介紹。不過，靜電球倒是吸引許多人去玩。

今年國防館的主題為：「邁向自動化建軍目標—運用資訊，精進國防」。會場展示了平日只能在戰爭電影才能見到的國防設備，如陸軍戰鬥模擬系統、海軍氣象資料處理系

統...等。其中最有趣的就是進場導航電腦輔助教學系統。不過你只要稍微觀察一下，就會發現其設計水準實在是不怎麼樣，根本無法和電玩相比嘛！不知設計者是否玩過銀河飛將或是太平洋空戰英雄？

工研院館

由於工業技術研究所展示的內容主要和工業界有關，對於我們這些人而言，實在是有看沒有懂。我們就不多做介紹了。

電信館

每年資訊展內最具親和力的公家機構就是電信局了。來到電信館，千萬不要忘了參加有獎徵答哦！題目非常簡單，很輕易地就可以拿到滿分。現場除了展示電信局所提供的各種服務外，多媒體也是重點之一，利用攝影機即可將影像連同聲音傳送給受話者。不過，上次以大螢幕展示的與金門即時對談系統，這次變成一台小螢幕，大概是為了節省成本吧！

軟體世界館

費盡千辛萬苦，終於擠出電信館，來到資訊產品展示會場。首先映入眼簾的是惠普科技……等。一下，旁邊怎麼有座古色古香的酒店，門邊還掛著「笑傲江湖」四字的燈籠。噢！原來就是軟體世界。

每年的資訊展，軟體世界總是以非常獨特的造型而使其它廠商相形失色，相信其它的廠商一定對軟體世界搶走不少人群而恨之入骨。今年軟體世界打出「金宵棒」——中國武俠 PC-GAME 系列。在資訊展可

台北資訊展熱情報導



軟體世界



一天佈置會場時，就有不少其它廠商的工作人員圍觀，在展覽期間，更是吸引衆多 Game 的愛好者。好不容易擠進這間「古代酒店」，就看到兩位美麗溫柔體貼動人大方的服務小姐（老闆娘？）在櫃台以親切婉轉美妙好聽的聲音與態度爲大家服務。喜好美色的我當然就立刻縱身前去……合照一張以茲留念。

在會場中，軟體世界擺出了笑傲江湖的展示片，由表面的人物動作看來，有電影東方不敗的影子。到底這個 Game 要如何玩？玩者是飾演那位人物？葵花寶典要如何修煉？就有待軟體世界宣布謎

典也在軟體世界旁的亞肯科技展示其強大功能，讀者不妨參考看看。

綜觀全場，以軟體世界的造型佈置最爲奇特。主辦單位應該頒個最佳造型獎給軟體世界才對，不過我到現在還百思不解爲什麼要放一匹馬在櫃檯旁邊？

除了兩位美女之外，還有一位英俊瀟灑的帥哥一店小工。在這十天的展覽期間中，只見他忙進忙出、清理地板、搬有運無，還得拿便當及飲料伺候兩位美女們，真是命苦。本想也爲他拍張照片好供各位



底了。除此之外，會場也擺了數十台電腦及各種不同類型的 GAME，提供給衆發燒友免費玩。軟體世界所代理的學生寶



讀者「愚甲」一番，只是相機「突然故障」，只好作罷。在此向軟體世界的工作人員致上最崇高的敬意！

資訊產品展

每年資訊展中，總有許多人在產品展覽中撿些便宜，各廠商也莫不卯足全力推銷其產品，其中為數最多的就是電腦大特價。可是由於今年經濟不景氣，電腦廠商倒的倒、賠的賠。RAM 的售價上揚百分之二十，486 CPU 也上漲數千元；加上 IBM 及 Compaq 等電腦大廠調降其個人電腦售價，使得國內電腦業猶如雪上加霜。由於 Intel 的 Pentium（即俗稱的 586）又延後推出，AMD 的 486 晶片還不能大量生產，CPU 的價格短期內不太可能下滑，所以現在並不是買電腦的適當時機。

除了電腦之外，還有什麼東西值得注意的呢？請聽我一道來：

□印表機□

Acer Gray 510G 和 506G 了。Acer 這兩型印表機只有 300x600 dpi 的解析度，但是由於它內建灰階產生的線路，使得它的圖形輸出效果達到 300x4800 dpi，比 Laser Jet IV 還要美觀。由於此新型印表機的推出，使得 HP 早期推出的印表機皆降價許多，比較有錢的讀者可以考慮購買台灣雷射印表機了。



噴墨印表機，一直以安靜與價廉及品質直逼雷射印表機為訴求。在台灣，大家耳熟能詳的噴墨印表機製造商 HP 和

印表機之前，建議你「帶紙去試」，不要被廣告「普通紙即可列印出高品質文件」的宣傳給唬到了。

點陣式印表機的領導者 EPSON，今年也推出新機種。EPSON 點陣式印表機向來以「耐操」聞名。以前，EPSON 自號「印表機王國」，一別號「噪音王國」，但是近年來其它廠家及雷射、噴墨印表機均搶走它不少的市場，所以 EPSON 也開始考慮到靜音裝置，並也加入雷射及噴墨印表機市場。但是如果你需要大量的文字列印，例如連續印個兩天，EPSON 的點陣式印表機仍然是你唯一的選擇。

□中文系統□

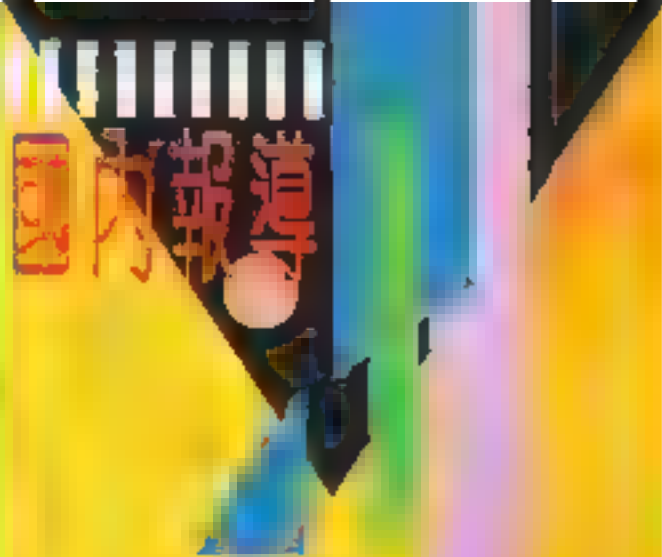


身為中國人，當然要使電腦能認識中文。中文系統的領導者一倚天公司，在會場中展示了圖龍字型及倚天中文 3.2 版。如果你用過華康卡，你一定了解，華康字型和一般的照像打字仍有一段距離，而且其字體套數及字數都無法滿足專業的需求。圖龍字型乃應運而生，利用筆劃組字法，將所有的字型全部燒在卡上，而且字型比華康字美觀。缺點則是小字體時字體較難看及組字速度較慢。事實上，圖龍字型與華康字型已幾乎不分軒輊，還未購買華康產品的讀者可以考慮一下圖龍字庫。



去年印表機界最大的盛事，就是 HP（惠普科技）推出了 Laser Jet IV 600 dpi 雷射印表機。其 600 dpi 的解析度成為市面上最高解析度的印表機。利用該公司的微粒碳粉匣，使得黑白圖形的輸出已經達到肉眼「可以忍受」的地步。目前市面上唯一可以和此雷射印表機匹敵的大概就只有宏基的

Canon 也推出了彩色印表機。噴墨式印表機雖然便宜，但是耗材（印表頭和紙張）卻很昂貴。平均一張單色 A4 的紙張所花的墨水要一塊多，而雷射印表機則只要幾角錢。而且輸出品質全看紙張，好的紙張列印出來和雷射印表機輸出幾無分別；不好的紙張則和點陣式印表機差不多。因此要購買噴墨



台北資訊展熱情報導

在所有的中文系統中，能和倚天平起平坐的大概就只有延伸科技的震漢中文了。由於與倚天公司的官司敗訴，使得延伸公司不得再銷售震漢中文及震漢金采中文了。因此本次資訊展，延伸公司推出了「延伸震漢金采中文系統」。由於它的向量字體是放在磁片中，而不是像華康或國威是放在界面卡上，因此對我們這些買不起卡的窮學生而言是最適當不過了。

全套金采中文洋洋灑灑三十多張磁片，真是嚇死人，所以延伸科技也推出了光碟版金采中文，只售 999 元，相當值得。雖說全套向量字佔了三十多張磁片，但是一片光碟就可放約 600MB 的資料，30MB 相對於 600MB 還是微不足道，因此延伸科技另外放了上千種 Shareware 到光碟片中。因此這片光碟絕對是物超所值，有光碟機的讀者不妨試試看。

□光碟機□

提到光碟片，當然要有光碟機才能讀取。今年光碟機的領導者—SONY 並未參展，而唯一展出 SONY 光碟機的代理商則是一問三不知。由於目前光碟機的新標準如 CD-I、CD-R 等滿天飛，倍速的光碟機也問世了，到底要買那一種真是令人頭痛。

小弟我由於也想買一台 CD-ROM，因此煩惱了一個多月還無法下決定。最後一位學長指點我才大徹大悟：「買台最普通的，到時後悔才不會心疼。」反正其它的新標準至少還要三到五年才能普及，到時搞不好又有更新更好的標準問世，因此買台陽春機型絕對錯不了，但是至少要買到符合 ISO 960 及 Sierra 的標準的光碟機，

否則到時候只能拿來當 CD Player 可不要怪我。目前陽春型的光碟機的售價約從八千到一萬二左右。至於品牌，Sony 或 NEC 等隨你挑，型號則是隨便挑一種就不會錯啦！

除此之外，光碟機所使用的界面要特別注意。有的光碟機是 AT BUS，而有的是 SCSI 界面，到底那一種比較好見尚未有定論。但是下一代作業系統 Microsoft Windows NT 的試用版本中則只支援 SCSI 界面，且目前尚未有支援 AT-BUS 光碟機的計劃，因此要買光碟機的讀者可要稍微留意一下。

什麼？可抹寫式光碟？個人認為此產品尚未達實用階段，而且價格仍不便宜，建議讀者再等兩年看看會不會有較令人滿意的產品問市。

□手寫中文輸入法□

往年各家中文輸入法廠商皆在較量其輸入速度誰最快，其實拼速度實在是沒有什麼意義可言，反正你我將來都不太可能靠打字吃飯。因此，今年各廠商重新回頭考慮一般用戶，除了大家耳熟能詳的漢音、忘形及國音等智慧型注音輸入法之外，讓我們一起來看看手寫輸入法。

早從去年資訊展，就有手寫輸入法的展示，對於那時候的產品，我想只能以「又貴又爛」四個字來形容。經過了一年的時間，有更多的廠商投入，終於有較好的產品問市。其中華恬及倚天的中文手寫輸入法算是功能較強、發展潛力較大的產品。

經小弟我的實際測試，這兩家公司的手寫辨識對大部份的文字均能辨識無誤，有些文字筆劃稍微連一下竟也能辨識得出來。縱使辨識錯誤也沒有

關係。倚天公司的後處理功能真是強大：例如你寫入「清華學」，但卻辨識成「清華大學」。在你寫到「學」這個字時，「學」就自動更正為「是」。怎麼樣，帥吧！而且價格還算合理。

目前手寫輸入法的最大的問題就是「有寫沒有字」，面上一塊空白的輸入板，所寫出來的字一定不好看，當然也就不能辨認。倚天公司即將推出一型手寫輸入板，內建文字辨識，只要按在鍵盤上就可以而且還有液晶面板，讓你 WYIWYS（寫什麼就看到什麼）。此產品預計今年推出，值得你的期待。

當我在倚天的攤位測試手寫輸入時，旁邊的解說員就是程式設計師之一，因此解說特別詳盡，喜歡掙扎懶惰的我當之就要求合照一張，以後大家使用倚天手寫輸入上有任何問題，找他算賬就對了！

☐音效卡☐

曾幾何時，音效卡也變成電腦的基本配備了。Microsoft 在去年也推出了一塊音效卡 Microsoft Sound System，但是會場並未展出。去年五月，

美國 Media Vision 首先推出了 PC 的第一塊 16-bit 音效卡 Pro Audio Spectrum 16。由於該公司的設計水準實在不是蓋的，因此立刻在美國流行起來。該公司的另一樣 8-bit 的音效卡 ProAudio Spectrum Plus 也比 Creative Labs 的 Sound Blaster Pro II 要強上許多。而 Creative Labs 直到去年 11 月才推出 Sound Blaster 16，由於

弱，所號稱的 MPU 401 相容也僅只到 UART Mode 相容，因此不具有很大的說服力。

如果 Creative Labs 不能在短期內推出更強的音效卡或是以低價取勝，那麼音效卡盟主的寶座即有可能拱手讓人。至於目前國內的音效卡，由於在國際間並不知名，如果不能追隨這些公司的標準，那麼結局只有一條路——三振出局。目前

音效卡功能比較表

	PAS 16	SB 16	PAS +	SB Pro II	SB 2.0
音組最高取樣頻率	16 bit 44.1KHz	16-bit 44.1KHz	8 bit 44.1KHz	8-bit 44.1KHz	無
單聲最高取樣頻率	16 bit 44.1KHz	16 bit 44.1KHz	8-bit 44.1KHz	8-bit 44.1KHz	8-bit 16KHz
MPC 1.0 規格	超越	符合	符合	符合	不符合
混音功能	強	中等	強	中等	弱
FM 音源	YMF 262	YMF 262	YMF 262	YMF 262	YMF 3812
CD ROM 介面	SCSI 或 AT BUS	AT BUS	SCSI 或 AT-BUS	AT-BUS	無
MIDI 介面	有	有	有	有	有
MPU 401 相容	否	API 相容	否	否	否
SB 2.0 相容	是	是	是	是	廠誌
錄音迴路	有	有	有	無	無
軟體設定 IRQ 及 DMA	是	否	是	否	否
多卡並存	是	否	是	否	否
參考售價	8000	未定價	5500	5300	2950

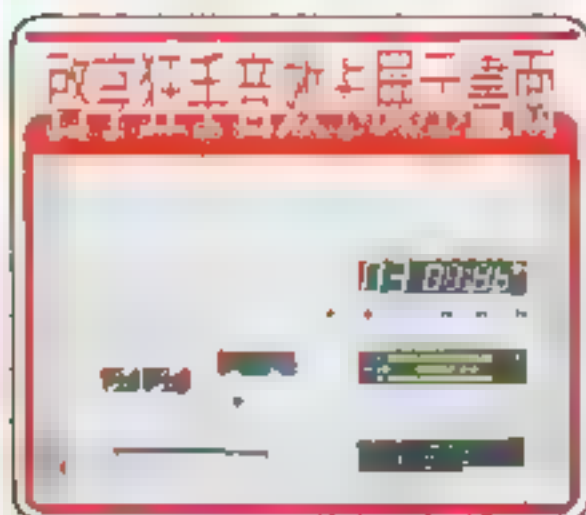


功能上並沒有過人之處，聲勢又晚了半年，一般用戶常用的混音功能還比 PAS 16

國內已有公司利用 Media Vision 公司的晶片來製作音效卡，如晨曦的勁聲卡；也有請 Media Vision 代工，如倚天

台北資訊展熱情報導

公司的狂手音效卡（其實它就



是 PAS16 的 AT-BUS 版）。

由於 Pro Audio Spectrum 16 /Plus 所附的軟體功能強大，而且發展工具一律免費提供。如果讀者錢很多的話，買 PAS16 絕對值得。

軟體世界即將推出的魔奇金雞卡，功能直逼 PAS+，還增加了週音功能，但是價格卻不到三千元，敬請讀者密切注意。

顯示卡，顯示器

在顯示卡中，只有曾氏系列的顯示卡價格比較大眾化。其他的顯示卡雖然功能超強，速度超快，但是售價也超貴。會場中顯示卡就以啓亨公司最



Tseng Labs, ET4000 VC⁺
16,770,000 Colors



為令人注目。所發的廣告是會場中最精美的。目前曾氏系列的顯示卡只能插到 1MB 的 RAM，所以顯示的顏色及解析度不是很多。新的 ET4000-W32 則可插至 4MB 的 RAM，不過尚未推出。事實上，如果你對顏色及解析度以及顯示速度的要求皆很高的話，曾氏晶片是無法滿足你的需求的。使用德儀 TI34020 的繪圖加速卡才是正確的選擇。

顯示器方面，NEC FG 系列畫質頗為優良。提到 NEC，



今年 NEC 的展示會場實在是太棒了！所有的服務人員清一色皆為女性，而且都是上上之選，加上一個有點「中風」的女機器人來解說 NEC 企業，使得 NEC 場地人山人海，成為會場中僅次於軟體世界而成為第一具有特色的廠商。此外，國產品 View Sonic 顯示器也不錯，樣也得到世界多項大獎。



SAMPO 的 1466 顯示器為 14 吋中水平掃描頻率中最高的，達 64KHz，在 1024X768 解析度仍可垂直交錯掃描。MAG 美格顯示器是一般電腦玩家所常選購的。只是在會場展示的動畫品質不佳，讓人不知該公司的顯示器好在那裏，真是可惜。



除了軟體世界外，尚有大宇和第三波展出電腦遊戲，不過今年這兩家公司都以純展示的方式展出其遊戲，觀眾只能看看的，加上攤位設計並不是很恰當，使得駐足的人群不是很多，有點冷清，蠻可惜的。



每年資訊展的另一重點，就是書展。在會場可以買到任何書局都買不到的便宜書籍，因為公司直營嘛！還有一些舊書或污損的書可以用 50 ~ 100 元買到，相當划算，甚至還有自助投幣式的。在眾多書展中，Windows 的書籍蠻暢銷的，由此也可見到未來個人電腦上的走向，Windows 必然會大行其

道。其他還有什麼重要的大事呢？當然有，就是小弟我出書了！書名是「Visual Basic 實務進階」，請大家多多捧場。

其他



今年會場中，有家公司展售無線滑鼠，由於造型甚佳，價格便宜。公司並將無線滑鼠與一些知名套裝軟體合售（如 Palat Brush、Norton Desktop、HP New Wave），只要再加數百元，吸引許多人搶購。我也買了一隻回家，使用起來感覺不錯，而且盒上有終身保證的標誌，但是盒內卻無保證書及經銷商的名字，只有英文說明書，使我對此滑鼠覺得有些不可信任，當然這只是個人的想法，時間能夠證明一切。

在液晶投影板方面，嘉誠公司所展示的投影板功能最為強大，它能以一指示棒代替滑鼠。因此講解的人不必在電腦和投影幕間兩地跑，只要在投影幕上指指點點即可，極具商業及實用價值。不過價格是以



十萬為單位來計算，在此提出來只是讓讀者知道有此新產品而已。

結語

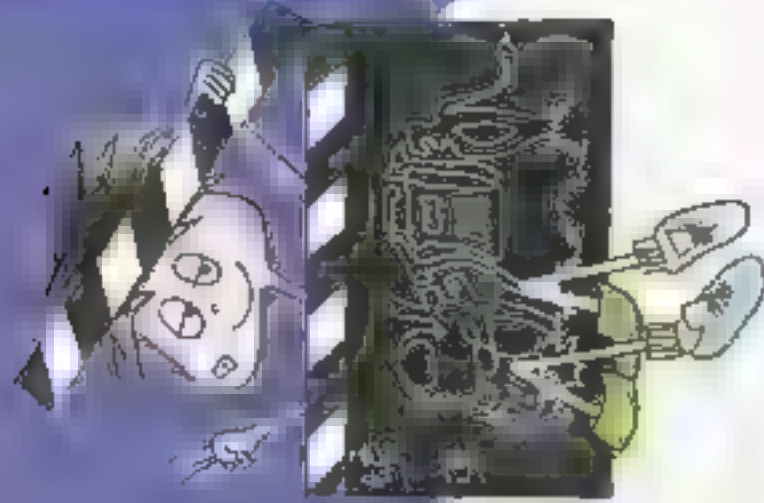
不知不覺地，已是下午五點多了。五時十分，會場大燈切掉，只剩攤位的小燈，表示大會在趕人了。五時三十分，小燈熄滅，會場只剩下幾盞水銀燈，在警衛的斥責及趕人聲中，各廠商的工作人員魚貫步出會場。走出世貿，月亮及金星已在天空向人們招手。信義路上車塞得死死的，不知要到什麼時候才能回到溫暖的家……

總評

去年對資訊業而言，是慘淡經營的一年。今年雖然資訊展的人潮不減往年，但是內容卻比去年遜色許多。美國電腦大展 Comdex Fall 也剛於 11 月底結束，一樣到處充滿不景氣的氣息。有人預測，明年將會是資訊界大豐收的一年，因為 Intel Pentium (586) 的推出，Microsoft Windows NT 的正式上市，都將會使市場活絡起來。加上政府六年國建大力推行政府機構行政電腦化，將使我國資訊電腦業者不愁沒飯可吃。讓我們一同期盼，希望明年的資訊展更具特色！



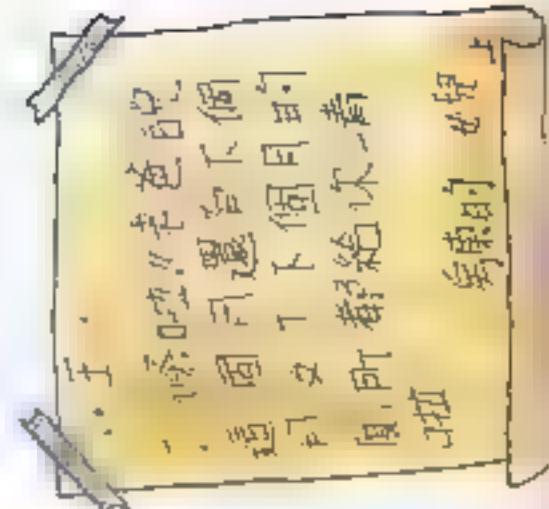
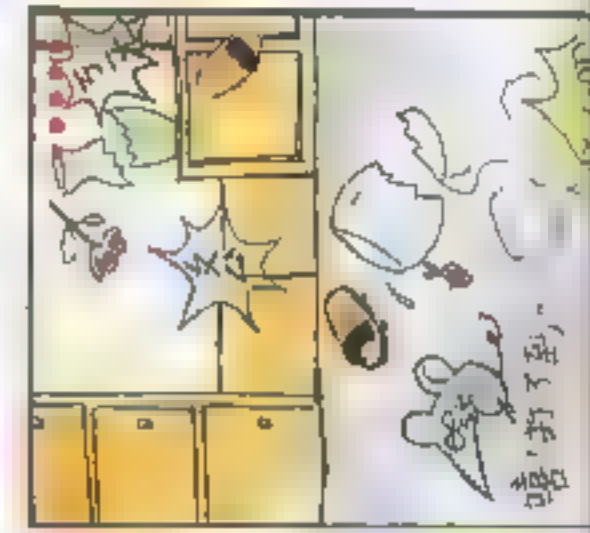
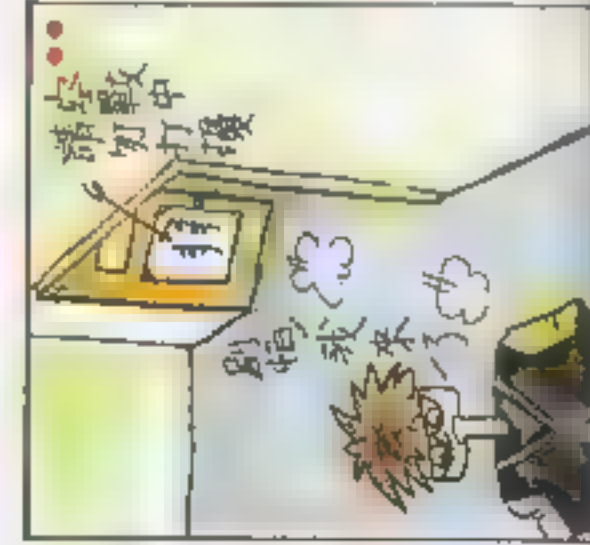
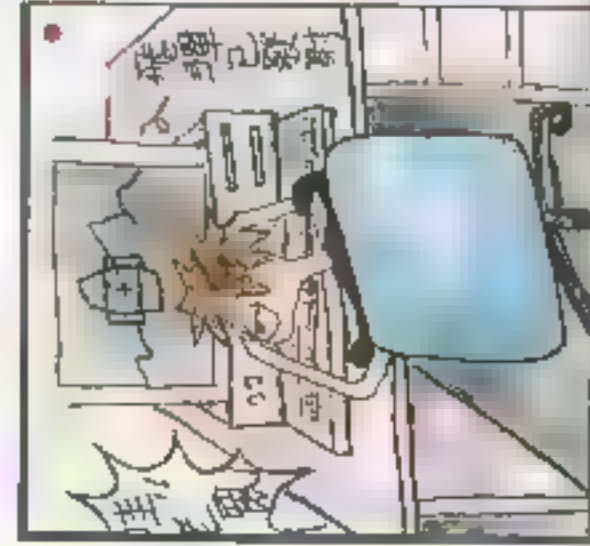
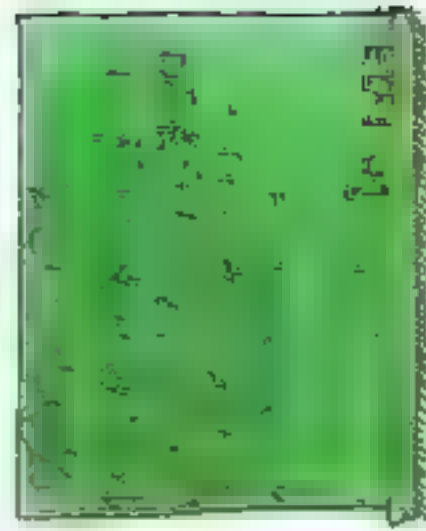
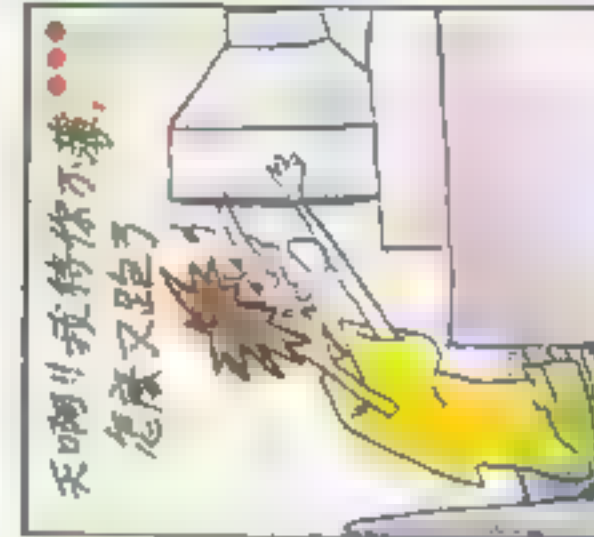
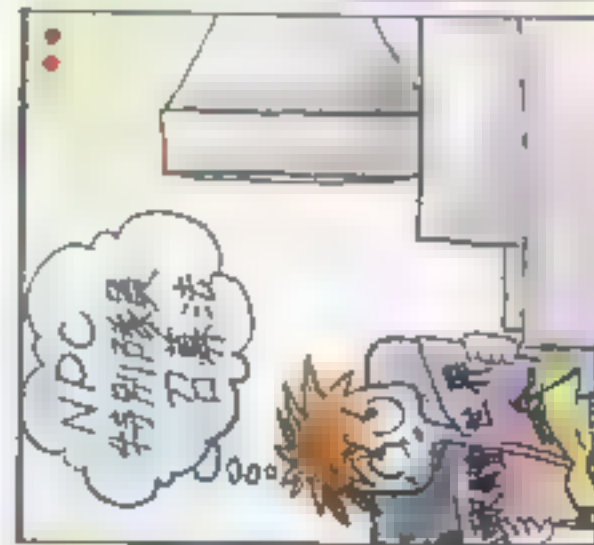
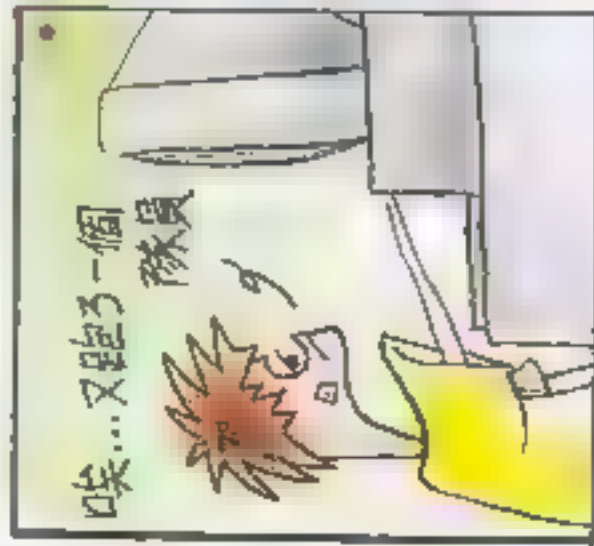
王同學傳七



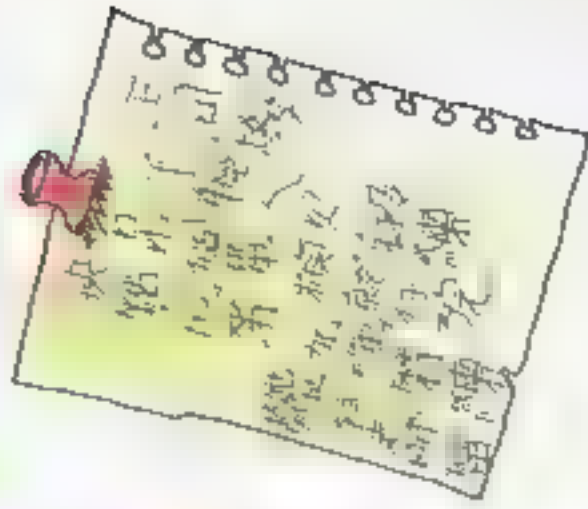
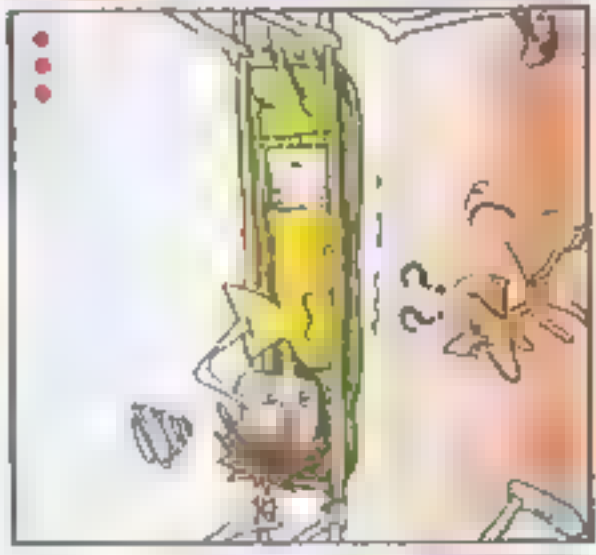
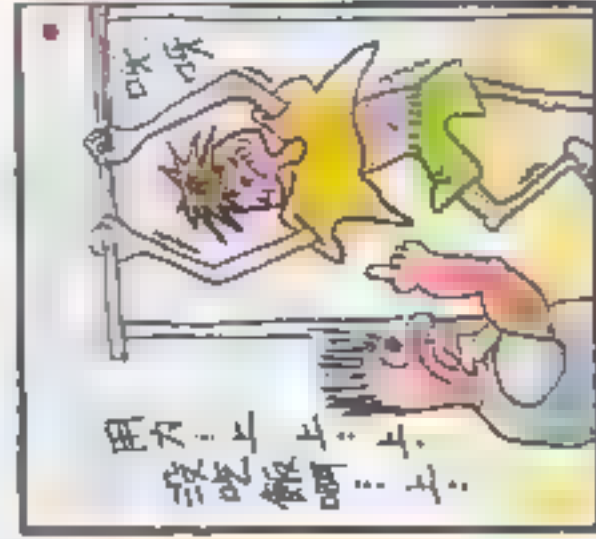
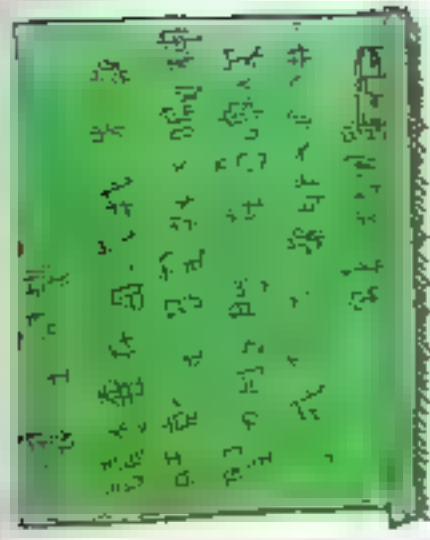
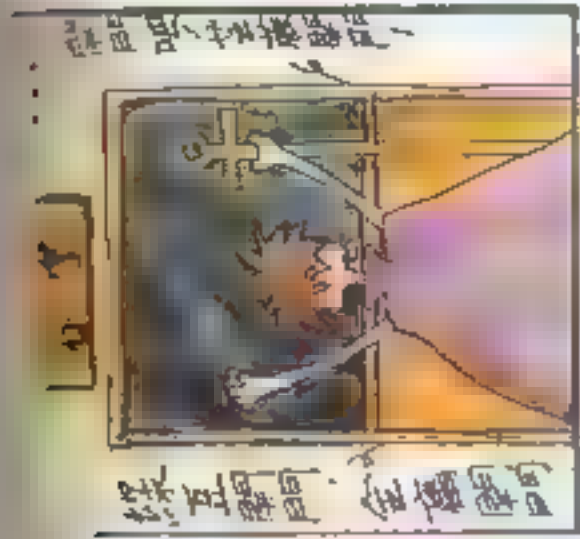
說起王同學，那還是「無人不知無人不曉」的傳奇人物，他的傳奇故事就要從他的身世背景說起……現在就讓我們一起來看本期王同學到底出了哪些「梗」事？！



警告逃妻



拖鞋飛彈



諸說玉同學

王同學家住台灣南部高雄，就讀台北某大專院校，爲了就學方便，在學校附近租了一間2樓的小閣樓。生性好打不平、扶危濟弱，頗有古代俠義精神，最喜歡玩軟體世界出的各類遊戲，尤其是軟體世界雜誌，在校功課中等，生性遲鈍，最痛恨的人就是學校的體育老師。平時有課就上從不翹課，沒課就回到住處敲琴瑟。目前尚未有女朋友，喜歡聽鬼故事及一些習俗刺激的事，不過有些膽小，喜歡冒險犯難、追根究底，富有推理小天才，雖然王同學有許多的趣事，不過他最大的特色就是走是出“梗”。

說起王同學的房東，他可是一位好好先生，講著一口流利的台灣國語，兒不逢平時喜歡拈花惹草，最近房東太太因故離家出走，房東先生四處張貼警告語，雖然房東先生也有三個望「標題」的女兒，在王同學的生活中惹起不少的風波。

誠徵 特約作家

您想拿到還未出版的最新遊戲嗎？
您想得到比自由作家還多的稿費嗎？
您想一窺原文攻略本的真面目嗎？
您想免費獲得軟體世界雜誌嗎？還有很多優渥的好處！
但想得到這些好處，唯一的方法就是成為特約作家。
但是天下可沒有白吃的午餐，睜大您的眼睛，好好的瞧瞧下面的應徵辦法，成為特約作家後可是會讓您快樂得不得了哦！

應徵辦法

請您寫一篇 2000 字的遊戲評析，遊戲任選，但以各雜誌尚未上過遊戲評析的遊戲為佳（以前的遊戲也可）。遊戲評析的寫法請參考各雜誌，重點為：需站在公正客觀的立場，優缺點都要寫，不用站在任何公司的立場。如在寫稿上有任何問題，也請來電詢問。請把握機會！放棄了您就永遠與特約作家無緣了。

請填寫以下個人應徵資料：

- 一、永久連絡地址、電話、出生年月日
- 二、外宿連絡地址、電話
- 三、連絡時間
- 四、就讀學校、科系、年級或學歷、科系
- 五、詳盡電腦配備資料
- 六、擅長遊戲類型
- 七、曾經玩過那些遊戲（比較喜愛的）
- 八、獨力完成過那些遊戲（未看攻略）

歡迎文筆流暢的玩家來函應徵，請把握機會！

來信請寄到 高雄郵政 28-34 號 軟體世界雜誌社，並請在信封上註明應徵特約作家。

詢問電話：(07)3848088 轉 289

電玩短路



由於四人餓餓太久的關係，使得他們養成了什麼都吃的好習慣。

魔眼殺機

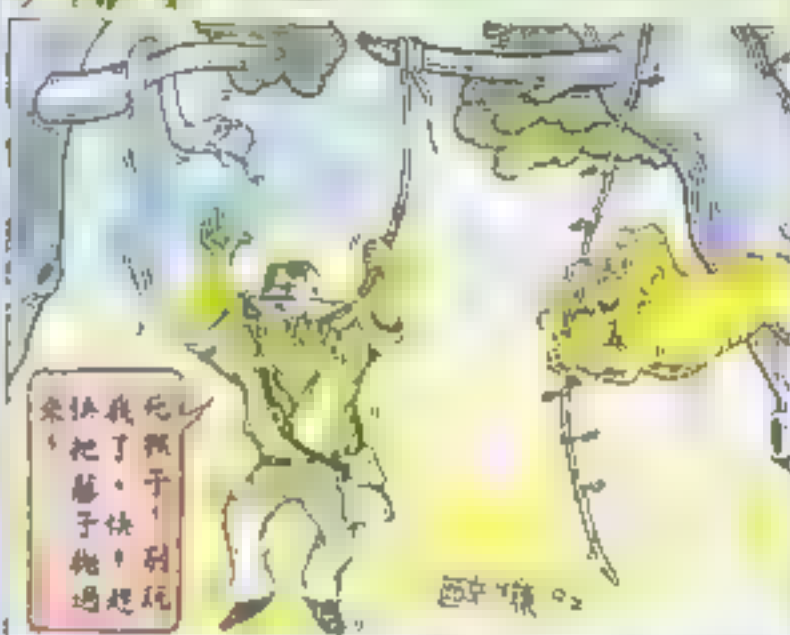
Aaron



魔眼殺機



瓊斯屢次皆能在危難中化險為夷，孰料這一次……



亞特蘭提斯之謎



各位飛行官，千萬別忽略了鳥類對飛行的威脅，尤其是貪玩的鳥……

程文都



納粹飛行秘史

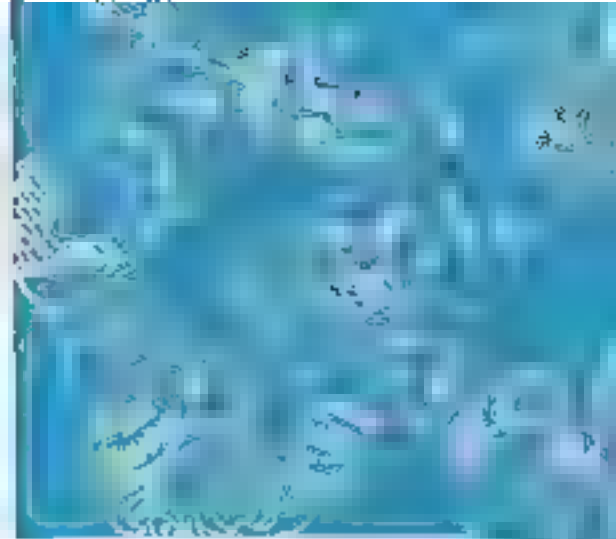


在戰神中可向神廟裏的天神祈求增加力量，或者……



戰神

GAME SHORT



韓信帶兵百萬，但總有看走眼的時候……

哈哈！你的兵器那麼短，我用左手攔你三招。



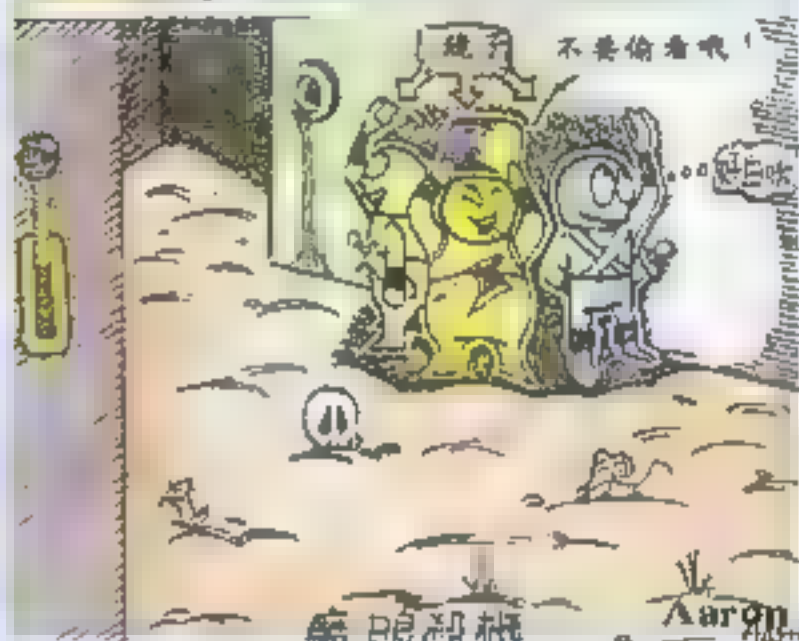
醉樓中

明明這傢伙在搞什麼鬼兒？

楚漢之爭（二）



在隊伍的排列中，若採二男一女的組合方式，當女生在方便時，男士應該發揮同伴愛，就地掩護她！



不要偷看哦！

龍眼殺機

Aaron

魔眼殺機



正當兩軍開戰時，突然來了兩位陌生人，把在場士兵弄的目瞪口呆



我的信徒們，幹掉他！

我的子民們，把他打的屁滾尿流

大戰略

嘿！搞清楚這裡不是上帝也抓狂

大戰略



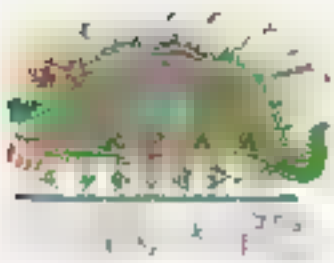
傅劍寒最愛到少林寺，每次他都去……



施主……

大師！這一期很精采地

俠影記



魔水晶是一個戰鬥頗為困難的 GAME，但謎題不多且地形變化甚少，玩久之後，反而覺得有些在做“Routine”的味道。其法術系統在同一類 GAME 中算是較創新的，可憑玩家自己的想像力來配得想要的法術，但筆者認為此遊戲最引人的地方在破解機關。為了讓大家能享受到這種樂趣，順利過關，在此提供各位屬性、金錢、經驗、藥材、魔法數量及物品的修改方法。屬性及經驗的修改列在 Table - 1；藥材及魔法數量的修改方法列在 Table - 2；有關物品的修改方法則列在 Table - 3。注意！修改物品前必須把該隊員背包中的物品裝滿。

Table - 1

關於個人部份資料列於下，此遊戲人物有四人，在儲存檔中的位址固定。檔名：LEGEND07.SAV，Sector 00。

以第一位人物為例，其位址範圍為 000 ~ 127。每一位資料佔 128 Bytes，其它人物的資料可參考第一位人物資料的位移查出。

註一：修改六項屬性時，前後兩個位址的值必須相同。

Table - 2

符咒師的藥草及魔法數量：每一種藥草最多數數為 E7 03 (Sector 1)。

符咒師所配製的魔法數量，每一種魔法最大修改值為 6 8。欲修改時，需注意該項編號魔法有配製，否則將會出現錯誤。魔法一至魔法十的位置範圍為 Sector 36，位址 040 ~ 049，各佔一個 Byte。

魔水晶

修改篇

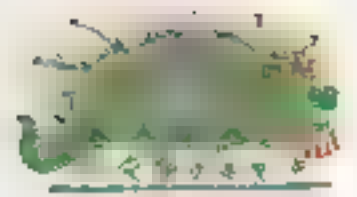


Table - 3

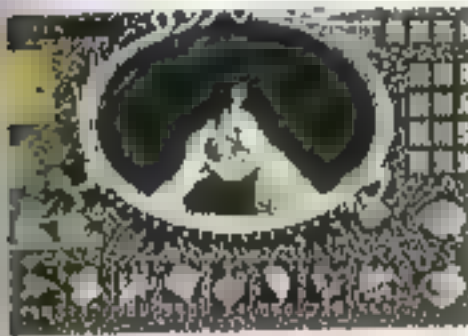
請先查 Table 1 物品的位址，注意必須要擁有物品，即

在 16 個物品欄中佔有位置，直接修改編號即可。可持有較不重要的物品，儲存再修改！

021	此值，此值會隨著裝備 換中而改變，建議修改值為 00 ~ 00
022 ~ 023	STR 值 (統一)
024 ~ 025	INT 值
026 ~ 027	SPD 值
028 ~ 029	DEF 值
030 ~ 031	CON 值
032 ~ 033	LUK 值
034 ~ 035	生命點數
036 ~ 037	最大生命點數
038 ~ 057	所攜帶的物品，共 18 個
059	等級
070 ~ 073	GOLD 的數目
074 ~ 077	經驗值



Player1	000 ~ 127
Player2	28 ~ 255
Player3	256 ~ 383
Player4	384 ~ 511



004 ~ 009	Wings of Bat
008 ~ 007	Breaststone
008 ~ 009	Mandrake
010 ~ 011	Crystal
012 ~ 013	Healing Venom
014 ~ 015	Dragon Tooth
016 ~ 017	Nightshade
018 ~ 018	Phoenix Claw

01	Helm	30	Stealth Ring	78	Scroll
02	Bold Helm	3E	Sun Ring	7A	Scroll
03	Fynst Helm	3F	Moon Ring	7B	Scroll
04	Mithril Helm	40	Mithril Gloves	7C	Scroll
05	Shield Helm	41	Battle Gloves	7D	Scroll
06	Cloud Helm	42	Dagger	7E	Scroll
07	Angel Helm	43	Short Sword	7F	Scroll
08	Dragon Helm	44	Staff	80	Scroll
09	Holy Helm	45	Broad Sword	81	Scroll
0A	Winged Helm	46	Mithril Dagger	82	Scroll
0B	Serpent Helm	47	Battle Staff	83	Explosive Image
0C	Horn Helm	48	Battle Axe	84	Holy Ring
0D	War Helm	49	Mithril Blade	85	Steel Ring
0E	Quinn Helm	4A	Mithril Sword	86	Iron Ring
0F	Chaos Helm	4B	Mithril Axe	87	Silver Ring
10	Death Helm	4C	Broad Axe	88	Bronze Ring
11	Sun Amulet	4D	Herb Staff	89	Bold Ring
12	Moon Amulet	4E	Heron Blade	8A	Diamond Ring
13	Serpent Amulet	4F	Death Ring	8B	Crystal Ring
14	Amber Amulet	50	Stealth Blade	8C	Horn Ring
15	Dragon Amulet	51	Death Blade	8D	Unwieldy Ring
16	Cloud Amulet	52	Arctic Sword	8E	Red Ring
17	Leather Boots	53	Quinn Blade	8F	Time Ring
18	Iron Boots	54	Blood Ring	90	Unwieldy Ring
19	Elf Boots	55	Unruly Blade	91	Dark Ring
1A	Golden Boots	56	Sluggish	92	Moon Ring
1B	Crystal Boots	57	Crystal Blade	93	Unlucky
1C	Cloud Boots	58	Ancient Staff	94	Permin
1D	Leather Shoulder	59	Mythic Ring	95	Serpent Crystal
1E	Backer	5A	Mythic Sword	96	Moon Crystal
1F	Ice Shield	5B	Mythic Dagger	97	Dragon Crystal
20	Battle Bone	5C	Mythic Staff	98	Cloud Crystal
21	Iron Shield	5D	Bag of Gold	99	Player1's Corpse
22	Golden Shield	5E	Bag of Wings	9A	Player2's Corpse
23	Horn Shield	5F	Bag of Sulphur	9B	Player3's Corpse
24	Dragon Shield	60	Bag of Roots	9C	Player4's Corpse
25	War Shield	61	Bag of Crystals	9D	Serpent Potion
26	Serpent Shield	62	Bag of Venom Seeds	9E	Power Potion
27	Horn Shield	63	Bag of Ugly Teeth	9F	Grow Potion
28	Robes	64	Bag of Berries	90	Moon Potion
29	Leather	65	Bag of Firey Clouds	91	Amber Potion
2A	Chain Mail	66	Amber Staff	92	Serpent Potion
2B	Plate Mail	67	Moon Staff	93	Horn Potion
2C	Bracers	68	Crystal Staff	94	Golden Potion
2D	Ancient Bracers	69	Serpent Staff	95	Serpent Potion
2E	Mithril Chain	6A	Sun Staff	96	Bronze Potion
2F	Plate Chain	6B	Dragon Staff	97	Serpent Potion
30	Stealth Bracers	6C	Amber Wand	98	Dragon Potion
31	Blood Leathers	6D	Moon Wand	99	Horn
32	Crystal Chain	6E	Cloud Wand	9A	Lyre
33	Crystal Plate	6F	Dragon Wand	9B	Mandolin
34	Holy Crystal	70	Serpent Wand	9C	Harmonic Lyre
35	Leather gloves	71	Sun Wand	9D	Crystal Mandolin
36	Amber Ring	72	Crystal Wand	9E	Diamond Horn
37	Emblems	73	Scroll	9F	Battle Horn
38	Chaos Gloves	74	Scroll	80	Ancient Mandolin
39	Serpent Ring	75	Scroll	81	Angel Harp
3A	Cloud Ring	76	Scroll	82	Mixing Bowl
3B	Dragon Ring	77	Scroll		
3C	Blood Ring	78	Scroll		



Ultima Tri

創世紀III修

1. 20名預備成員的資料存在 Roster.ULT 檔，請參閱表1。

2. 4名正規隊員的資料存在 Party.ULT 檔，請參閱表2。

3. 各項屬性、裝備、物品的修改方式請參閱表3。（註一）

P.S.

註1

正規隊員的修改法請比照預備成員的改法，亦即預備成員屬性或物品的位址加上18，即為正規隊員屬性或物品的位址。在遊戲初期不要修改武器、裝備裡的 Exotic，可能會導致當機。

註4

M 表 Male，F 表 Female，O 表 Other。

表1

預備成員起始位址值

磁區	位址	名稱
0	0	成員1
0	64	成員2
0	128	成員3
0	192	成員4
0	256	成員5
0	320	成員6
0	384	成員7
0	448	成員8
1	0	成員9
1	64	成員10
1	128	成員11
1	192	成員12
1	256	成員13
1	320	成員14
1	384	成員15
1	448	成員16
2	0	成員17
2	64	成員18
2	128	成員19
2	192	成員20

表2

正規隊員起始位址值

磁區	位址	名稱
0	18	隊員1
0	82	隊員2
0	146	隊員3
0	210	隊員4

表3

預備成員修改表

註2

代號	H	E	D	B	F
意義	Human	ELF	Dward	Euzzy	Bobbit

註3

代號	F	C	W	T	P	B	L		D	A	R
意義	Fighter	Cleric	Wizard	Thief	Priest	Magician	Lark	Paladin	Druid	Archmag	Ranger

註5

代號	00	01	02	03	04	05	06	07
意義	Skin	Cloth	Leather	Chain	Plate	+ 2 Chain	+ 2 Plate	Exotic

註6

代號	00	01	02	03	04	05	06	07
意義	Hand	Dagger	Mace	Sling	Axe	Bow	Sword	2 Hand Sword

代號	08	09	0A	0B	0C	0D	0E	0F
意義	+ 2 Axe	+ 2 Bow	+ 2 Sword	Gloves	+ 4 Axe	+ 4 Bow	+ 4 Sword	Exotic

／曾世銘

Ultima Trilogy

II · III

改 篇

位 址	意 義	說 明
~ 13	人 名	
14	標 記	改成FF
15	火 把	修改值00~99
17	狀 態	47表良好
18	力 量	修改值00~99
19	反應力	同上
20	智 慧	同上
21	知 識	同上
22	人 種	註
23	職 業	註
24	性 別	註四
25	法 力	修改值00~99
26~27	HP	修改值0000~9999
28~29	MP	同上
30~31	EXP	同上
32~34	Food	同上
35~36	Gold	同上
37	Gem	修改值00~99
38	Key	同上
39	Powder	同上
40	使用中的防具	註六
41~47	各項防具存量	修改值00~99
48	使用中的武器	註六
49~63	各項武器存量	修改值00~99



創世紀 I 物品 & 法術修改法

在某月黑風高的晚上，我打得精疲力竭，到最後沒有辦法了，只好回 Lord British 的城堡休息一下，可是後來想一想，這樣子也不是辦法啊！但是，我突然想起一件事：Lord British 不是萬事通嗎？所以……。在對 Lord British 細問之下，我才知道，原來 Lord British 的手中有一寶物，也就是 PcTools。在一陣胡搞之後，我終於弄懂了此寶物的用途（請參閱附表）。

其修改之檔名為 PLAYER7.U1（？代表第幾個存檔最後，筆者勸大家一句話：如果不是重要的話，那就別改了。不然實在是太假了！（注意：請先以 FIND 指令找到你所創造人物的名字，再進行修改。）

位 址	意 義	最大 值	位 址	意 義	最大 值
24	力 量	00 無, 01 有	118	權 限	00 無, 01 有
38-39	經驗	00 無, 01 有	119	二角錢	00 無, 01 有
40-41	食物	00 無, 01 有	120	手槍	00 無, 01 有
80	皮 膚	00 無, 01 有	121	短劍	00 無, 01 有
88	皮 甲	00 無, 01 有	124	肩甲	00 無, 01 有
89	護手甲	00 無, 01 有	128	炸彈	00 無, 01 有
90	護甲	00 無, 01 有	132	移步術	FF
92	罩面甲	00 無, 01 有	134	魔障盾	FF
94	反刺甲	00 無, 01 有	136	穿破術	FF
96	法 杖	00 無, 01 有	138	結識術	FF
98	匕 首	00 無, 01 有	140	舉食術	FF
100	釘 印 封	00 無, 01 有	142	遺地術	FF
102	斧 頭	00 無, 01 有	144	魔去術	FF
104	手 鐲	00 無, 01 有	148	解槽術	FF
106	長 劍	00 無, 01 有	149	祈禱術	FF
108	巨 劍	00 無, 01 有	150	願結術	FF
110	弓 箭	00 無, 01 有			
112	護身符	00 無, 01 有			
114	魔 杖	00 無, 01 有			



音

捍衛雄鷹 3.0

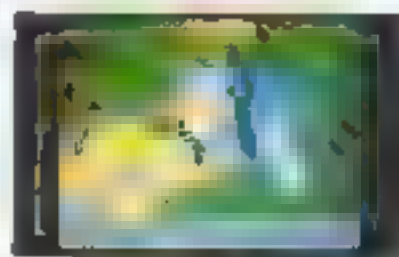
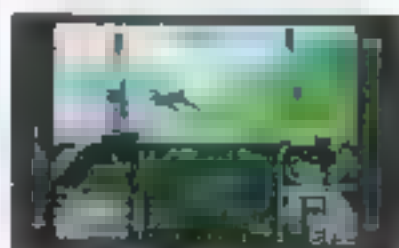
修改篇 Part II

根據 43 期的修改法修改之後，便有了十全十美的飛行員。但是要出任務時卻發現沒有彈藥，18 架 F-16 也壞得差不多了，怎麼補給的日子還沒到？30 個超人去掉 MIA、KIA，所剩也不多，眼看就撐不下去了。

不過，PCTOOLS 出現了，使用 EDIT 功能依表修改後，且看我大顯神威！

項目	地址	位址
手彈	18	450-453
AIMDP	18	454-455
INMCM	18	456-457
MIM20	18	458-459
MGMSB	18	460-461
MGMSD	18	462-463
WIV	18	464-465
MMS2	18	466-467
MMS3	18	468-469
MMS4	18	470-471
JIR	18	472-473
MMS2HD	18	474-475
CSU	18	476-477
BBL 15	18	478-479
MGMSB	18	482-483
MGMSB	8	484-485
GNFF	8	486-487
FLMKE	8	488-489
ELM	18	490-491
總分	18	492-495
機數	18	496-499
現在時刻	18	500-501
補人時刻	18	502-503
補給時刻	18	504-507

中隊序	隊名
中隊 1	SQUAD 0.CAM
中隊 2	SQUAD 1.CAM
中隊 3	SQUAD 2.CAM
中隊 4	SQUAD 3.CAM
中隊 5	SQUAD 4.CAM
中隊 6	SQUAD 5.CAM



00 為 DRY1 之 5:00
01 為 DRY1 之 12:00
02 為 DRY1 之 18:00
03 為 DRY1 之 21:00
04 為 DRY2 之 5:00
依此類推。

／會世銘

香港麻將中文版

機動中獎牌

陳宗翔、張協期、黃春暉、曾萬富、劉金盛、葉乃華、陳建竹、沈敬倫、王瑞欣、紀冠州、錢宜正、趙善華、許麗卿、陳有鴻、陳志鵬、戴春成、楊佩霞、藍國隆、盧彥璋、蘇水樹、朱傳純、黃聰智、高吉明、謝明衡、陳宜造、王志成、陳獻瑞、張英哲、陳顯仁、林偉立、葉斯地、林榮煌、游士賢、蕭崇智、蔡志宏、翁士剛、鍾明錦、洪鵬雲、蕭文義、劉揚成、黃勝榮、呂軍賢、朱學安、施政煌、游福堅、林鴻志、陳俊仁、周正龍、歐陽朋、林志忠、葉敏雄、李建興、高義和、黃緯庭、江鎮添、葉騰元、鄭勝中、林貴蘭、呂奕熹、林廷宥、廖哲賢、孫傑、洪伯誠、洪耀輝、宋樹憲、李宗勳、紀曲峰、林立千、張宗慶、紀良育、陳梓能、帥正仁、胡立宗、楊保榮、陳景亮、陳彥青、張明凱、吳永龍、劉宗壽、李博生、張正欣、李佑維、孫治國、吳祖宏、游瑞麒、詹松川、呂坤峰、洪呂輝、蕭賢東、林嵩勝、鄭衛漢、鄭魏漢、朱嘉澤、洪旭亮、陳禮明、邱兆漢、張建生、廖傑、林秋萍、鄭文雄

■ 以上中獎人各得羅技 DEXXA 滑鼠一只，請中獎人靜候佳音。



起點

鐵路A計劃

你，鐵路A計劃鐵道運輸公司的總裁，來到大都會邊緣的一個小聚落。在往後的數十年中，你將傾注你的心力耕耘這塊处女地。你的目標是將這裏建設成另一個大都會，同時也建立你的私人王國。憑著數百萬的現金和一些既有的設

施，你的雄心壯志和夢想期待都將一一實現。

如果你願意接受這份考驗，歡迎你加入鐵路A計劃的世界。鐵路A計劃炫麗的畫面和豐富的內容絕對不會讓你失望。但是，剛接觸那看似複雜的各種指令和圖表時，你是否又有些遲疑了呢？

第一堂 序論與檢視環境

鐵路A計劃是個和平、安全的GAME，裏面沒有戰爭，也不會發生車禍。如何賺錢是你唯一需要擔心的問題。如果你賺到五千萬，那麼你將獲頒市綸，然後結束遊戲。而一旦你現金不足，周轉不靈，不論你總資產有多少你都會面臨倒閉的命運。順便告訴你，倒閉的畫面蠻有看頭的喔！

遊戲中並沒有嚴格的遊戲時間限制，因此一開始你不必急著馬上就大興土木。先讓你的老鼠帶你四處逛逛，大致瞭解本區的狀況後再從長計議。

在地圖的右上角，你會看到一條聯絡到地圖外部的鐵路，上面有一列貨車和一列客車在行駛，此外還有一座車站和若干做為堆棧場的土地。這些都是你公司資產的一部份。在廣大地圖的其它部份則散佈著若干小房子。

已有的這條鐵路是你唯一能和外界聯繫的鐵路，上面的貨車會從外地運來建設所需的物資（Material），客車則會為你載來人口。這兩列車的行程是設定好的，你不能隨意更動。但是你可以更動鐵軌或車站，甚至可以安放其它列車在

這條鐵軌上。不過為了避免列車卡在鐵軌上，我並不鼓勵大家這麼做。不過大家也可放心，列車即使相撞也不會有事。瞭解完地圖的情況後，你便可以開始規劃你的事業了。

第二堂 物資與規劃

物資其實是鐵路A計劃的精髓所在。你所有的建設都要有物資才成，而且還要是一定距離內的物資（大致離最近的物資10格左右）。例如蓋一幢公寓大樓需要8包物資，蓋巨蛋球場則要20包。物資的來源可能來自外地，也可以自己蓋工廠生產。

有了物資就可以建設，建設可以增加人口，人口增加又可以增加鐵路營收，賺錢之後又可以繼續建設。這樣週而復始，大業可圖。

因此，你的鐵路規劃就必須以運送物資為第一要務。你的第一條鐵路可以從原始西北—東南向的鐵路附近開始，蓋一條東北—西南向的鐵路，與原來的鐵路呈垂直狀。這樣可以將物資運往廣大的西南腹地。

第三堂 建設鐵路及車站

每座車站都需要有堆棧場來存放物資，兩者的距離必須在8格以內，這樣才能堆放或者運走物資。所以你的第一條鐵路必須要確定能載走原始堆棧場裏的物資才行。

鐵路最好鋪成雙軌，一條供貨運用，一條供客運用。蓋好鐵路後就在鐵路兩端蓋車站。車站有大小兩種，大車站雖然貴，但是處理乘客的能力也強，在都市中心區最好考慮蓋大車站。兩站的距離最好在15格以上，並且不要超過40格。因為你的列車速率在每小時2~3格間，加上靠站時間，你必須要讓你的列車在一天內能跑完一趟。

鐵路儘量要平直，並且減少轉折。如果要轉彎，電腦會自動幫你設計轉彎的路徑，如果不滿意，你可以一小段一小段的蓋。兩條鐵路可以呈45度角交會，但是不可以跨越鐵路。交會的鐵路會有一個轉折器，不過本班並不鼓勵使用轉折器，也不鼓勵將鐵路蓋成循環的帶狀。

蓋好車站後，就購買一些8格以內的空地做為堆棧場。如此，你的第一段鐵路設施就算完成了。

新手上機篇

不用擔心，本上機中心爲了幫助各位早日達成資本家的夢想，特別開辦鐵路日計劃新手上機班，一流師資，深入淺出，課程完整，現買現實，保證新手容易上機，老手玩到當機。每位學員僅酌收新台幣80元整。

本課程爲方便教學，將以第一張地圖爲例說明。該地圖是全部六張地圖中最空曠的一張，同時也是建設最自由的一張。請先確定你已經仔細看完說明書，並瞭解基本指令操作，打開快速操作選單（其實這是不必要的設計），接下來我們的列車就要開動了……

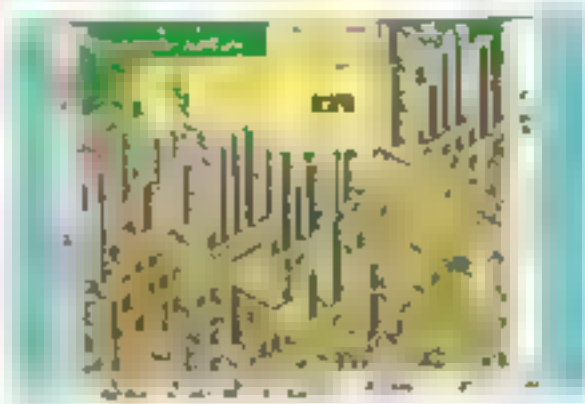
第四堂 炒作土地

其實在興建鐵路及相關設施之前，還有一件重要的事情要做，那就是炒作土地。因爲一旦興建各種設施後，車站附近的地皮會大幅漲價。大致會從原先每塊2500～3000元漲到3500～4000元。如果你事前先做好規劃，先購買車站預定地附近的土地供將來做爲堆棧場及興建房屋之用，然後再去鋪設鐵軌，這樣就一方面可以節省一筆錢，另外多餘的土地還可以出售圖利，不過獲利並不大就是了。

第五堂 購買列車

蓋好鐵軌及車站後，再來就是購買列車了。遊戲中一共有15種客車及4種貨車可供選擇，不過多半中看不中用。客車的價格從33000元到250000元不等。建議客車購買最貴的AR-3，如果你狠不下心，那麼AR或211也許是不錯的替代品；貨車則建議買GP-4。

從購買列車到將列車安放在鐵軌上的手續相當複雜，放上後可以用滑鼠指到列車上方的箭頭設定列車行駛的方向。客車一定要記得設定出發時



間，並且配合鐵軌長度。例如鐵軌長30格，AR-3可以一天來回一趟。你就設定一站的出發時間爲早上八點，另一站停留一小時。通常是將列車設定早上從住宅區出發往商業區，傍晚再返回住宅區。

不過本遊戲的住宅區與商業區或工業區並無明顯劃分或嚴格限制，前面也已提過，鐵軌最好蓋成雙軌。當你的貨物運夠了，你可以將貨車改爲客車，讓兩列車對開。

第六堂 股票與不動產

只要是和賺錢有關的GAME，似乎就一定少不了股票。而且通常股票的收益遠大於正常的營業收入，這實在無法教人不動心，更談不上教人耐性苦幹實幹。

鐵路日計劃中的股票多達24家，就可惜沒有自己公司的股票。遊戲中炒作股票是非常重要的部份，不過限於篇幅，炒

作的技巧下次有機會再談。這裏先告訴你一點：一開始進入遊戲就要注意股市行情，一旦股票經紀人告訴你上漲就不要客氣，買到一萬六千股的上限才罷手。而且這裏沒有所謂「明牌」，例如買了「智冠科技」也不一定保證賺錢。

等你股票賺到錢後再去擴充鐵路和不動產。不動產一開始以公寓（Apartment）爲宜，不僅可以增加人口，間接增加列車營收，而房租收入也不錯。另外再蓋一些租賃大樓（Lease Building）讓他們上班，其它產業則慢慢來。

另外當銀行利率低時（大約3%），不妨多借一些錢來炒股票，利率高時（大約10%）就避免借款。記得手頭上要留有一定的現款來付稅（每年4月1日），還有償還銀行貸款。要是錢不夠，無論你的總資產有多大都是會倒閉的。

如果你按照以上課程內容進行，相信你的王國已經小有基礎。下次有機會，本班還會再開班教授進一步的課程，各位鐵路日計劃迷請及早報名，以免向隅。

傅鏡暉

義無 反顧

天際要塞

攻略 完 結 篇



Lucifer

Ankaq 星群

女·王·蜂

- Ankaq 星群
- Fomalhaut 星系
- Fomalhaut VI 號行星
- 危險程度：高度

Ethnys 族的女皇就快要死亡了，由於失去了統一的領導力量，巢中的勞動階級也開始叛變，他們都有很精良的武器，當然也十分致命。



在這裏你只需要在戰場上生存的一切裝備，你才可以從死女皇手中取得 Optical Key 便打開 Ankaq I 上的大門。A 處是 Ethnys 的女皇，和她話以獲得 Optical Key。



這些叛變的勞動階級都擁有 Turbo Laser，它可以切穿大部份的護甲，只有 Assault Suit 可以完全擋住它的威力，別忘了帶足醫療用品和 Fix Kit。在這裏沒什麼好看的風景，除了不斷倒下的屍體外，別到處亂逛。



神·廟·之·旅

- Ankaq 星群
- Ankaq 星系
- Ankaq 主行星
- 危險程度 高度

Ethnys 神廟中的四個神珠蹤了，而這對 Ethnys 人的生產環境造成了重大的干擾，此處的勞動階級也陷入了瘋狂的暴亂。

你必須收集完四顆神珠 Awa、Ryth、Harmon、Theve 後才能在重生的 Ethnys 女皇手中得到 Harmonic Resonator，不過這四顆神珠散佈各處，你得仔細搜索各星球才行。在此你需要 Optical Key 來打開神廟的大門，同時你可以在大門外和神廟內分別得到對以後任務有所幫助的兩項物品：ComNet 和 Utreclan Key。由於你目前沒有四顆神珠，所以你只需要把 ComNet 和 Utreclan Key 帶走就好。

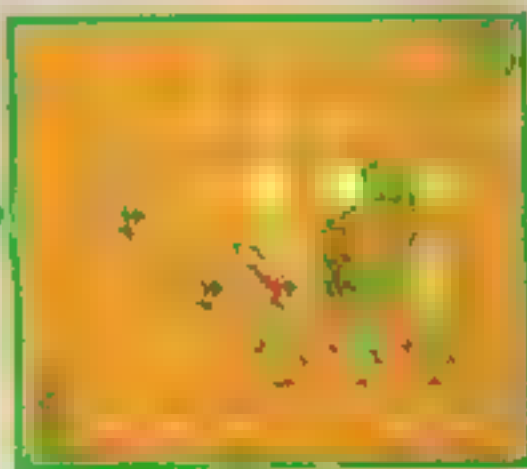
當你“集滿”了四顆神珠

之後，回到此地，Use 神珠在某些房間中央圓形坑洞上，每放好一顆神珠，女皇身邊的力場就會隨之減弱，四顆神珠都在定位後，去和女皇談話就可以獲得 Harmonic Resonator。

如果你誤殺了放置神珠時出現的 Ethnys 幼蟲，女皇將因此而不會把 Harmonic Resonator 交給你，只有呈上一罐 Uru 才能平息她的怒氣。Jar of Uru 可以在 Fomalhaut VI 和 Nashira III 中得到。



你又得再度面對 Turbo Laser，如果你沒有 Assault Suit，那只好向上天祈禱了。神廟外左右兩邊的路都可以抵達大門，來回都走同一邊可以避免一些戰鬥。在你沒有四顆神珠前，來到此處是沒有意義的。



殺・戮・戰・場

- Ankaq 星群
- Deneb 星系
- Deneb II 號行星

危險程度：高

(編按：須經歷一場慘烈的軌道戰)

Shadowside 是一個糟透了的地獄戰場，嚴重的污染、內戰、殘暴的政權……。目前正有兩個派系在爭奪行星的控制權，兩個派系所控制的地區之間都有守衛森嚴的哨站，在這裏隨意的行動是受到嚴格禁止的。

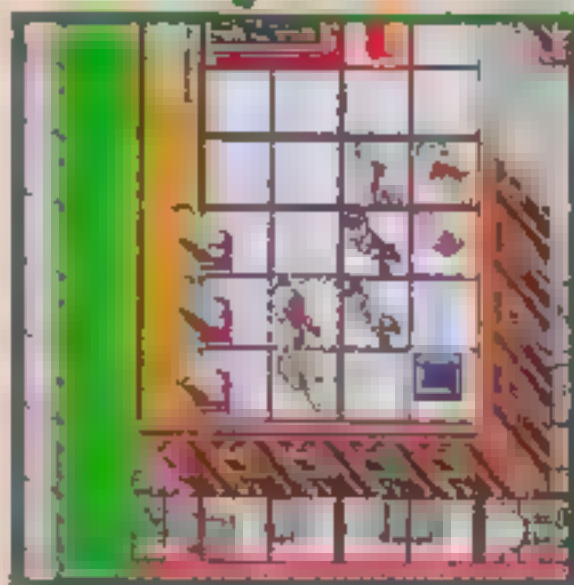
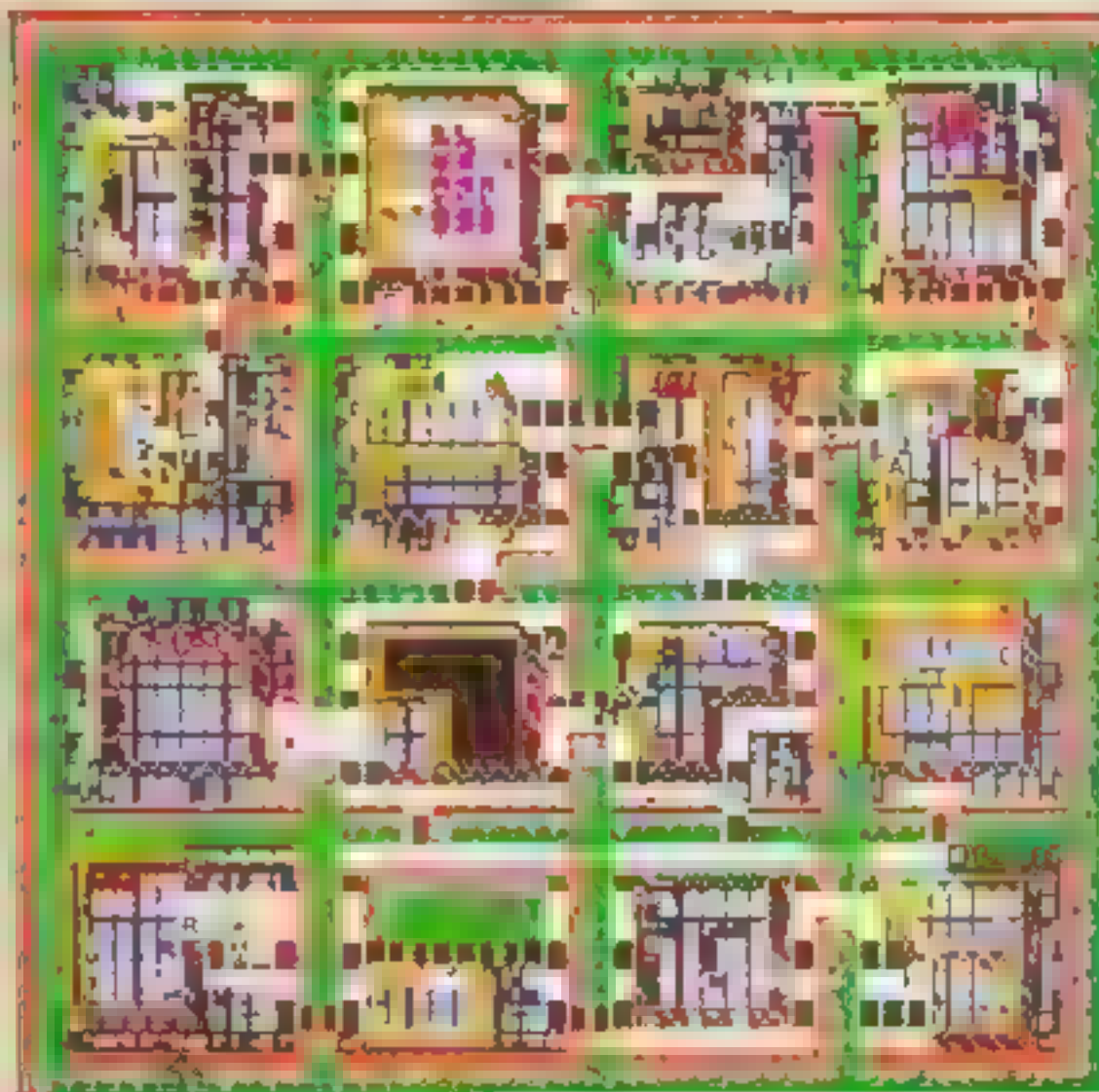
你需要一個 ComNet 完成此地的任務，Harmon 神珠藏於此，而你得在此得到 Nashira 員上所需的 Wet Suit。

首先你必須拿取 A 處的 Mind Tap，這是 Codebreaker 向你要求的兩樣東西之一。Codebreaker 就在 B 處的門，她不會讓你通過除非你 Use Mind Tap 和 ComNet 在門上。(如果你肯用點心的話，你會發現 Codebreaker 的密碼是以每四個字為一頻率來出現的，能夠自己解謎至少會比較有成就感。)和 Codebreaker 談話就可獲得重要的 Datatape。

許多人都想要 Datatape，你可以自己決定要給誰以獲得最大的利益。把它交給 C 處的 Bit 是最和平的方法，Bit 會給你一個 Eyeball 以為回報。把 Eyeball 交給 D 處的 Socketball，他會因為感謝你而把 E 處的門打開。Harmon 神珠就在那裏。

建議：

在這裏要四處走走而不作

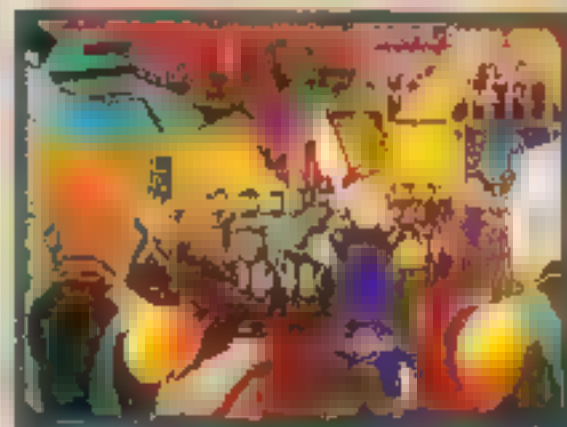


戰是相當困難的，如果你有 Cyber Boots，事情將容易多了。如果沒有，你得殺死守衛才行。這些守衛武器精良，又都穿著 Assault Suit，值得注意的是，如果你攻擊一個守衛，而有其他的守衛在場的話，他們也會攻擊你。另外一個通過的辦法是瞄準守衛附近射擊，如果守衛沒看到開槍的人，他就會離開自己的崗位去調查，這樣你就可以通過了。

如果你想的話，把 Datatape 交給某人，他會交給你一個

Cyber Credit，讓你去 Diphda IV 拿取 Mass Cannon 卡一把強大的武器。但這樣做卻會讓你必須殺掉 Bit 以得到 Eyeball 或把 Wiretap 和 Socketball 都殺了來進入 E 處。

永遠都不要相信 Wiretap。這裏有四件 Wet Suit，別忘了至少拿一件回去月基複製，四件 Wet Suit 是完成 Nashira 員所必需的裝備，在 Bit 的房間有一件 Wet Suit。



水·底·文·明

- Ankaq 星群
- Nashira 星系
- Nashira III 號行星
- 危險程度 低度至中度

這裏的文明完全建立在水底，而當地的居民崇拜四顆神球之一的 Sphere of Theml。而水面上則沒有任何值得研究的東西。在此你將會需要讓你的每一個隊員都有一件 Wet Suit，也將需要一顆從 Alrai II 上取得的 Fake Sphere 來取得 Sphere of Theml。

一傳送下來之後，你必須確定每一個隊員都有一件 Wet Suit。前往 A 處，對 A 處的問題回答 Yes，這會讓你進入水底的世界。Search B 處的 Trident，這會傳送你進入競技場，殺死一些“大魚”，順著唯一出路走上最後一格就會傳送你回原來的地方。別忘了把地上的 Trident 帶走，出來後 Use Trident 在 C 處的門上，這會把它打開，把 D 處的 Sphere of Theml 帶走，再把 Fake Sphere 放上去，你就可以從螢幕上方左右兩個出口回到地面。

建議：

最好將這裏的 Jar of Uru 帶一罐走，免得在 Ankaq I 中不慎殺死了 Ethnys 的幼蟲。

其實 Fake Sphere 不是必需的。用 Trident 開門後，把持有 Trident 的隊員留在門外，等到隊伍拿走 Sphere of Theml，大門再度上鎖時，再請持有 Trident 的隊員開一次就好了。



水·晶·爭·奪·戰

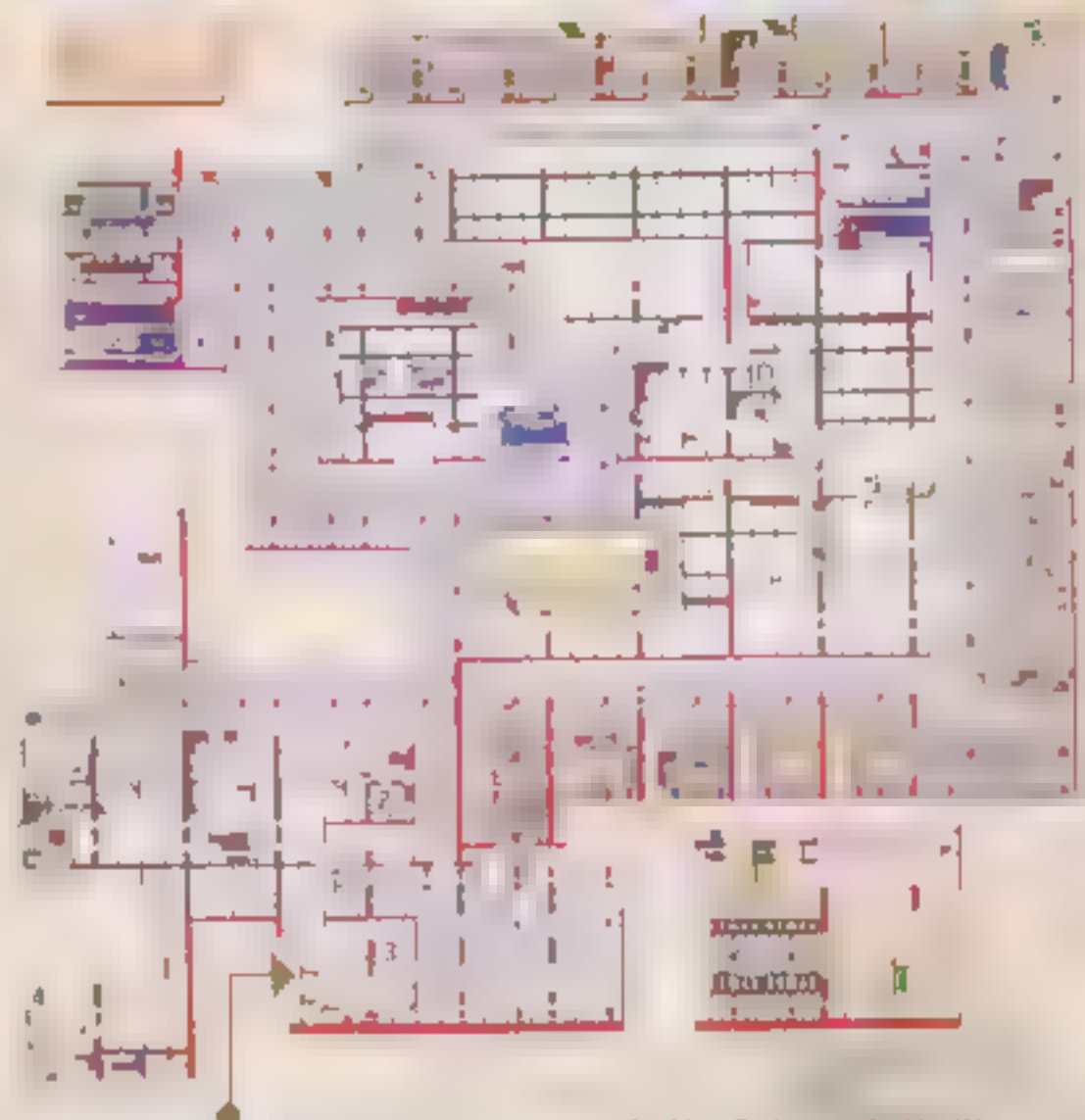
- Ankaq 星球
- Alrai 星系
- Alrai II 號行星
- 危險程度：中度

Alrai II 是一個沒有排它性的種族 Utrecian 所居住的星球，因此 Utrecian 能容忍各種怪異的種族來居住在他們的世界，不過 Utrecian 人本身有佔有 Control Sphere（在當地十分珍貴的財物）的傾向，即使那不是他們的，也因此 Alrai II 上常常發生爭奪 Control Sphere 的事件。

這裏需要 Utrecian Key 和 Bag of Diamond 來達到目的，Bag of Diamond 可在 Sabik I 的礦坑中取得，Utrecian Key 則在 Ankaq I 上，Sphere of Awa、Rhyth 都在這裏，Fake Sphere 也可在這此獲得。

在 Alrai II 上，到處都有展示櫃上擺放着紅色的球狀物，Search 它們就會有 Sphere 掉在地上，其中一個是 Gold Sphere，可用來打開 Cu 的保險櫃。在 A 處也有另外一個的 Gold Sphere，Sphere of Rhyth 則就在 B 處的展示櫃上，記得把它帶走。Fake Sphere 則在 C 處的 Fandelbroth 手上，把 Bag of Diamond 交給他就可以得到 Fake Sphere。

找齊 4 顆 Gold Sphere 後，去 Cu 的辦公室 Search D 處的後門。當你一打開後門，所有的人都會攻擊你。接著進入 Cu 的秘密辦公室，繼續搜尋，你會再找到一個 Gold Sphere 和一張上面有密語的卡片。把卡片使用在 E 處的守衛身上，讓他閃



一邊去。到 F 處，Cu 的保險櫃，用 Utrecian Key 把門打開。進入之後，你必須 Use Gold Sphere 在 1~4 處的地方，每做 1 次，放 Gold Sphere 的隊員就會被困住，也因此 4 個隊員必須各有一顆 Gold Sphere 才能完成這個步驟。4 顆 Gold Sphere 都放好後，隊員都會被釋放，房間中央會出現一座樓梯，由此上

去就可在 G 處取得 Sphere of Awa。

建議：

有個 Bannura 人要用武器交換 Control Sphere，隨便給他一個 Sphere，最好是銅製的，他會交給你 Tac Nuke Rifle，很好用喔！

在 Cu 的保險櫃中不要用別種的 Sphere，Silver Sphere 會把你傳送出去，而 Bronze Sphere 則會炸傷你。





中·古·戰·爭

- Lzar 星群
- Arcturus 星系
- Arcturus III 號行星
- 危險程度 中度至高度

OMEGA 是一臺具有人工智慧的超級電腦，正在 Arcturus III 上捕捉當地的居民。Arcturus III 號上住民的科技水準大約等於地球中古時代，由於他們十分害怕天上的異象和隨之而來的外星人，所以他們可能會攻擊穿著高科技護甲的你們。當地的居民所使用的武器—Plasma Bow 是 OMEGA 送給他們的禮物，即使是 Assault Suit 也會不穿還。

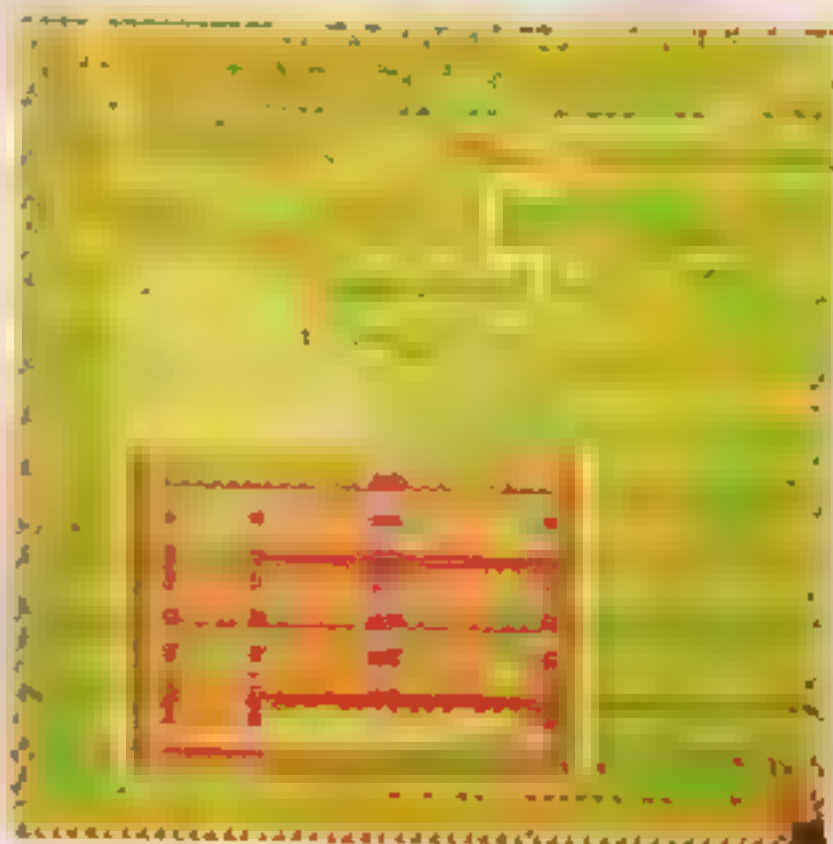
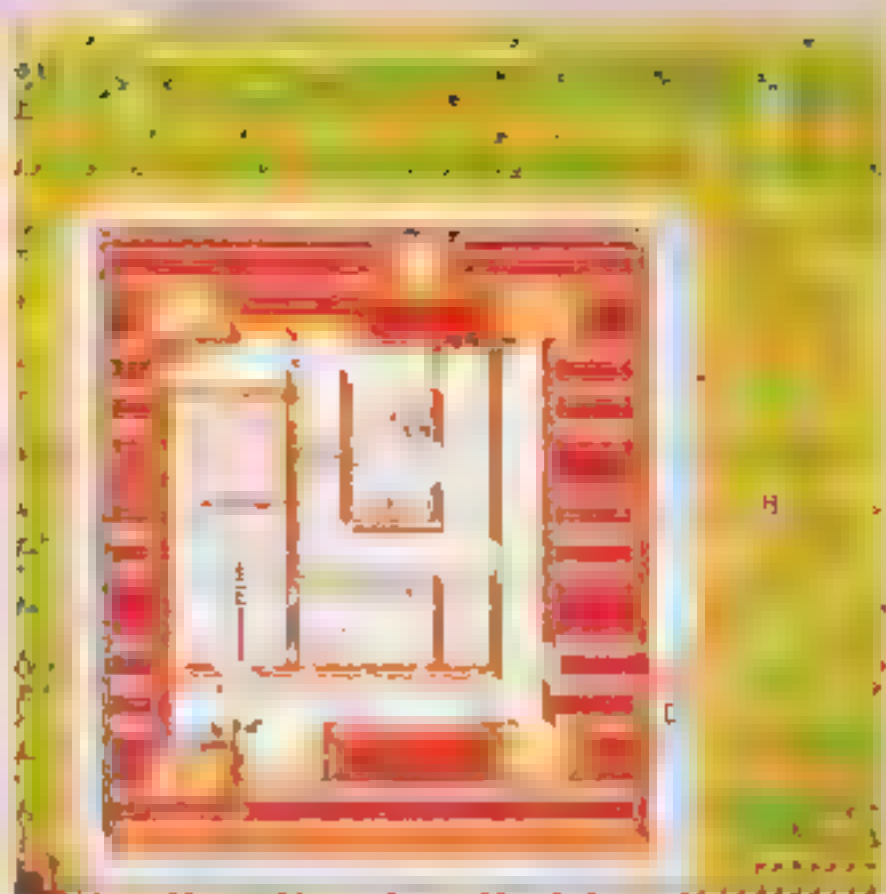
你會在這裡得到的物品有 Star Stone 和 Maint Card，前者在 Arcturus III 上有關鍵性的作用，後者則會在 Vindematrix 1 中使用。

首先前往 A 處取得 Silver Locket，只要走向站在那附近的 NPC，它就會出現。拿到它後，和 B 處的女士談話，對她的問題回答 Yes，把它交給 C 處的傢伙，他會給你 Official Paper，記得帶走地上 Maint Card。

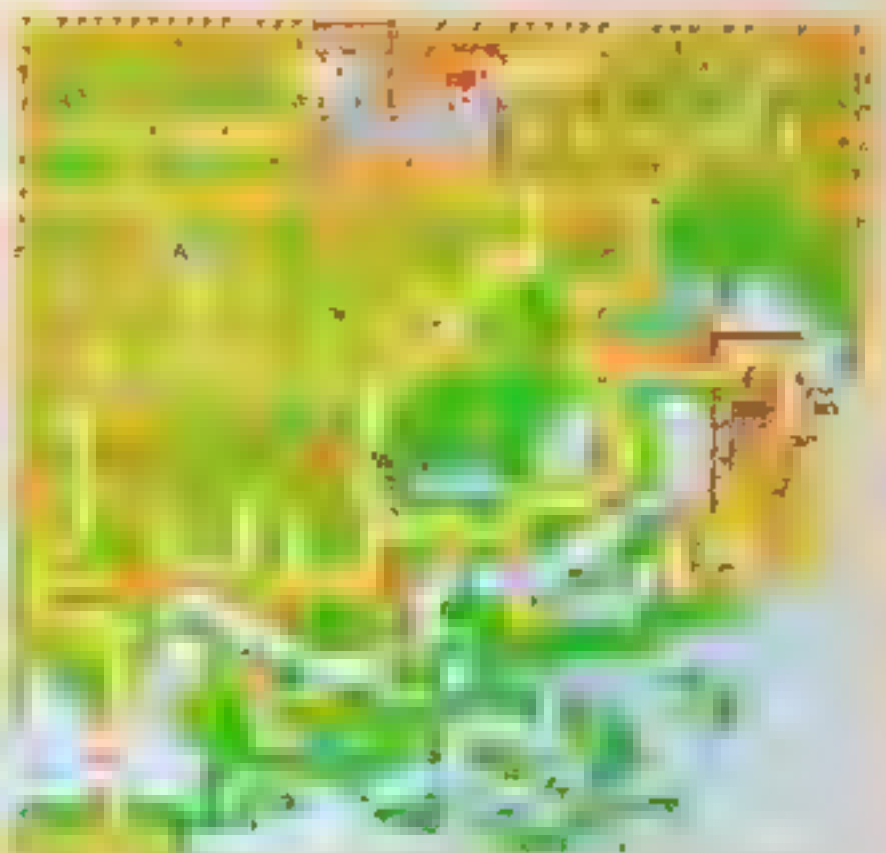
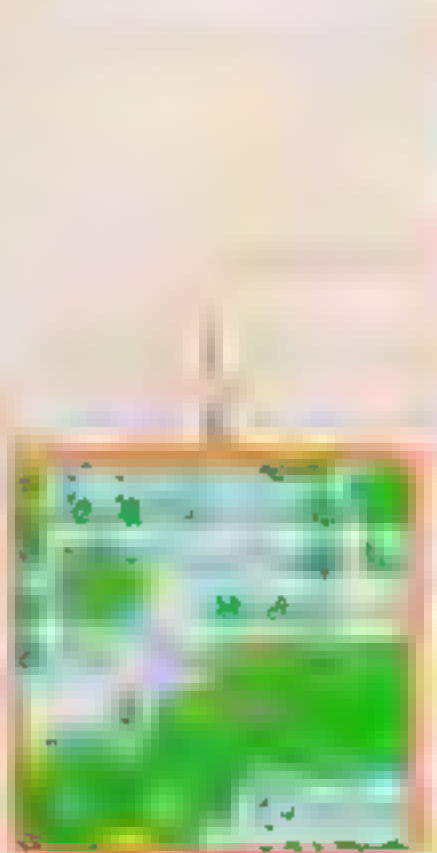
把 Official Paper 交給 D 處的守衛讓他放下吊橋以便進入城堡。把 Silver Locket 亮給 E 處的國王看，他會把身後的 Treasure Room 打開。Treasure Room 表面上是只有一些空箱子，打開地圖上劃圈的箱子，就可以拿到 Star Stone，任務完成！



如果你和當地住民戰鬥，記得保持距離。Plasma



Bow 的射程很短，不過卻很要命。由於彈匣的問題，me Bow 在作為後備武器上是很理想的，別忘了帶幾把走。在此地的 Wolves 一定得消滅掉，別讓他們靠近你。注意 C 處附近的 Wolves 並非不會攻擊你，別太大意了。



末·代·帝·國

- Izar 星群
- Mizar 星系
- Mizar V 號行星
- 危險程度：低度

Mizar V 是沒落的 Mizar 帝國首都，Mizar 人目前正忙於和 OMEGA 的戰鬥中，並且派出了部隊前往 Alkaid I 去破壞 OMEGA 的系統。OMEGA 也派出了人造人來此偵察，所以 Mizar 人對陌生人都不信任。

在這裏可以得到 Hataphas Gem，必須用從後面進度 Vindamatrix I 上得取的 Nav Beacon 來換取。

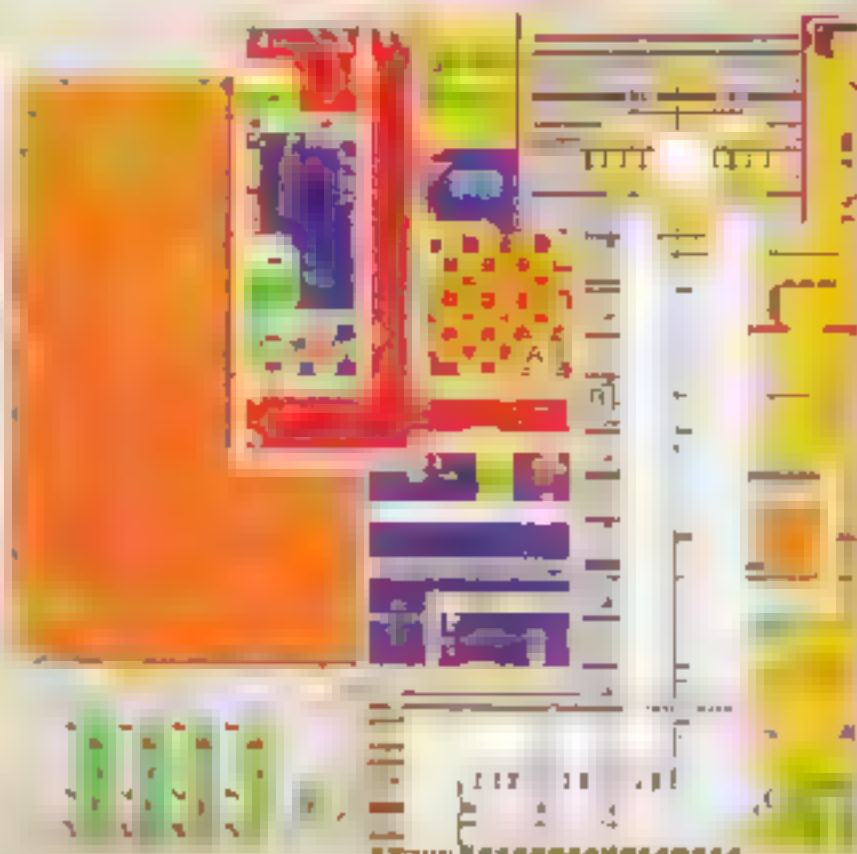
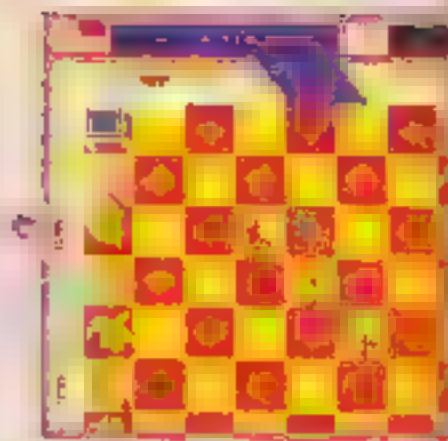
把 Nav Beacon 交給 A 處的人之前你必須先通過 B 處守衛，他們問題的正確答法是 No，

Yes，Yes，Yes，No。通過守衛後把 Nav Beacon 交給 A 處的傢伙，他會讓他的手下把 Hataphas Gem 交給你，和 C 處的人談話就可以得到 Hataphas Gem。

建議：

你不一定要完成這裏的任務才能得到 Hataphas Gem，在 Alkaid I 中也有，你可在兩者中取一。

這裏有一個 Cevitic Balancer，讓它交給 Arcturus 上的 Hojan，他就會讓你從後門進入 Treasure Room。



衝·破·雷·網

- Izar 星群
- Alkaid 星系
- Alkaid I 號行星
- 危險程度：中度至高度

這裏是 OMEGA 一高度人工智慧電腦的所在地，通常 OMEGA 在此對遷居的居民進行和平的再教育。Mizar 人的部隊正在此處戰鬥，如果你幫助 OMEGA 的話，Hataphas Gem 就是你的報酬。如果你已經得到了 Hataphas Gem 就不必再來此處。

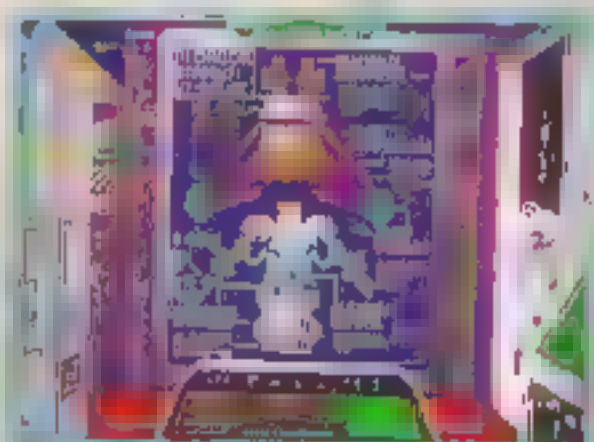
能進入建築物的入口是在 A 處，OMEGA 會要求你逐退 Mizar 人的部隊，並重新開啓防衛終端機，只需 Search B 處的全部

裝置就可以完成任務；再去和 OMEGA 談話以便獲得 Hataphas Gem。

建議：

在這裏最好穿上 Modu Armor 和 May Field 以便對抗 Sub-Atomic 武器。

在這裏，任何看起來像陷阱的（閃亮的地板，綠色的雷射）都是陷阱，在踏上去之前別忘了先 Search 一次。



最高、的、獎、勵

Izar 星群

Izar 星系

Izar II 號行星

危險程度：高度至極高度

Concierge，Ipremi 族的最後存者。身為本銀河系螺旋中科技最先進種族的唯一繼承者，他把自己深藏在 Izar II 這個雨水豐沛，遍地泥濘的行星上，一座巨大的黑暗高塔中。從這裏，他可以引發或控制戰爭，推翻任何一個政權，幫助原始的智慧生命進

你將需要來此地二次才能完成任務。第一次來你需要六顆 Hataphas Gem 以便進入塔中。第二次是從 Vindematrix I 殺到 Funny Hat 以換取 Last Stanza。當你再回來時，你需要 Cygnus Cannon 才能見到 Concierge，得到他所給你的 N.I.C.T. 和 Ship Plan。

一傳送下去的地點滿地泥濘，有些地方因為太過泥濘而無法通過，但如果不去試試看，外觀上是絕對無法判斷的，若按地圖上的線走，就可進入塔內。在這之前，你得把散佈在塔外的 Hataphas Gem 拾取才夠，還有一個 Tech Plan 和 Pickor 別忘了帶走。（註：根據筆者手上的版本，在地圖右上角只有一顆 Hataphas Gem，也就是說在 Izar II 上就可湊齊六顆，不必再執行 Mizar V 和 Alka-Zed I 的任務，但筆者不敢肯定，所以還是先帶一顆 Hataphas Gem 來此以防萬一。）

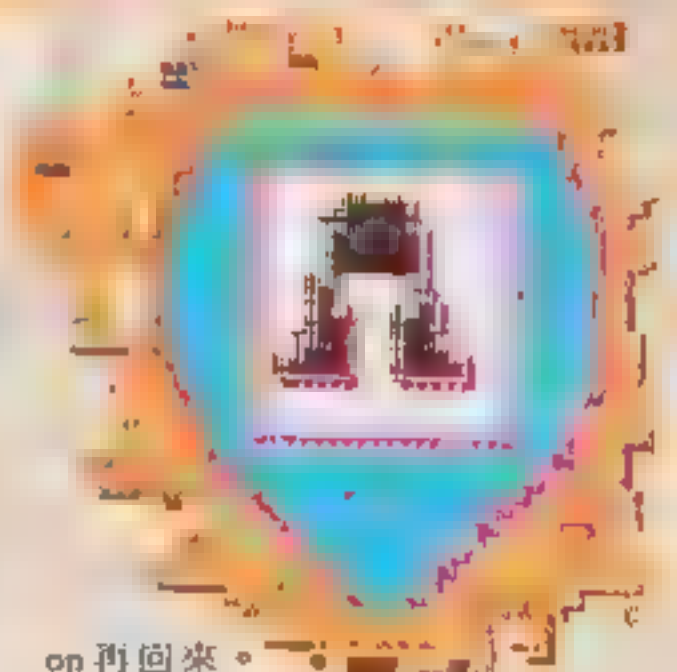
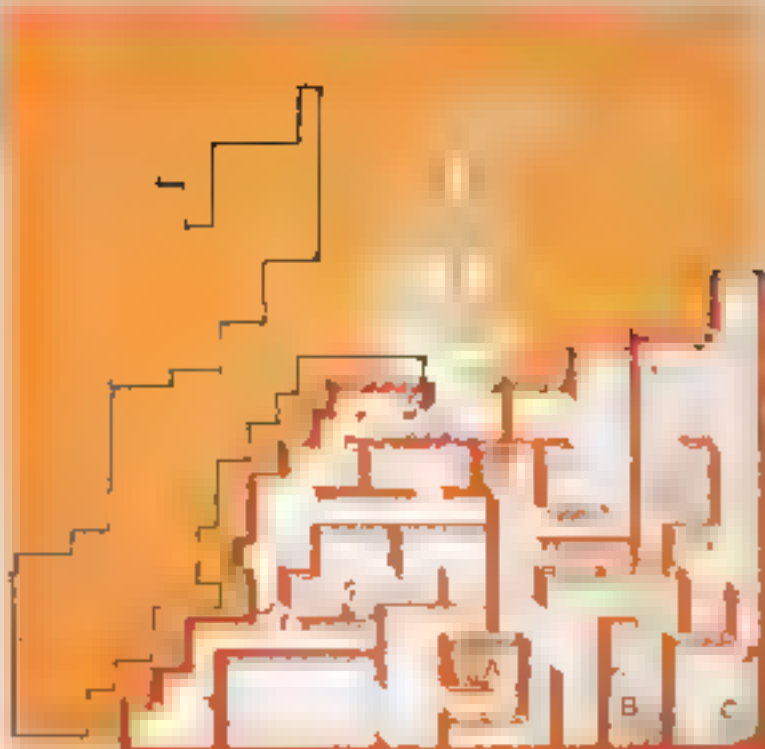
當你進入建築物內部後，Use Hataphas Gem 在雕像上，雕像會隨著 Hataphas Gem 一起

消失，六個雕像全都消失後，迎接你的將會是一場極為慘烈的戰鬥。配備有 Sub-Atomic Blaster 的 Phlemruck 將在此迎接你。如果你倖倖贏了他們，設法前往 A 處的傳送點，路上會有爆炸性的放射性物質，只要用 Pickor 就可以安全的移開它們。踏上 A 處後再設法前往 B 處的傳送器，踏上 B 處再設法前往 C 處的升降梯。

C 處的升降梯會讓你進入地底，在這裏你會發現一座無法進入的建築和外面的一臺電腦。Search 電腦，建築物四周會升起七根柱子，剛開始時每根柱子都是同一種顏色，每 Search 柱子一次就會變一種顏色，把七根柱子弄成不同的顏色（紅橙黃綠藍靛紫），柱子會全部消失，連原來門口擋路的雕像也跟著消失了。建築物內有兩組雕像和一些守衛機器。

Search 雕像來讓它們問你問題。你必須全部回答正確才行。答案如下：Rocava 並沒有瘋；Concierge 製造了 OMEGA；Vindematrix 是新的殖民地；沒有什麼歷史文化；Concierge 並沒有受到人民的反對。通過這些雕像後又有一項障礙：Pock-marked Wall。把 Starstone 用在這面牆上就可以通過。牆後有一道力場所構成的牆，只有擁有 Cygnus Cannon 的人才能通過，目前你還無法通過，所以直接從右方的傳送器離開。

藉著 Concierge 超級科技的幫助，你直接被傳送到 Vindematrix I 上，這建築內有個祭壇，把 Funny Hat 置於其上，就可以得到你的報酬 The Last Stanza；再從傳送器回到原來的塔裏，傳送回塔，帶著 Last Stanza 到 Kornephoros 換 Cygnus Cann-



on 再回來。

帶著 Cygnus Cannon 回到 Izar II 後，到原來有磁力場擋路的地方，領隊身上帶著 Cygnus Cannon，力場就會降下來。和 Concierge 談話，他會把 N.I.C.T.U. 和 Ship Plan 交給你。

建議：

在這裏可利用 Cyber Boots 跳過塔外的那些迷宮，把該拿的東西都拿齊後再傳送回塔以便集合你的隊員，再照路線走入塔中。

這裏 Phlemruck 的武器射擊不遠，但殺傷很大，記得穿上 Armor 或 Map 和保持距離。

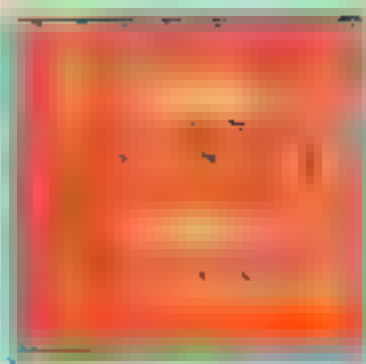


大·斗·笠

- Izar 星群
- Vindematrix 星系
- Vindematrix I 號行星
- 危險程度：低度

Vindematrix I — 一個新的殖民地，同時也是 OMEGA 的作品，機器人們驅逐著這裏的殖民者來進行建設，這裏的人由於改造教育的結果幾乎都失去了記憶。

在這裏你需要一張從 A returnas ■ 上得來的 Maint Card。



你則可以得到 Nav Beacon 和 Funny Hat。

你在這裡只要做兩件事，第一是和 A 處的老人談話以得



到 Funny Hat；第二是把 Maint Card 插入 B 處的電腦以獲得 Nav Beacon。

Alnasl 星群

心·理·治·療

- Alnasl 星群
- Alnasl 星系
- Alnasl I 號行星

恭喜你，如果你能進入這裡，表示你已經打勝了本遊戲中最艱苦的太空戰鬥。

Ominar 是一個十分先進的種族，靠著人造的遺傳物質來避免身體的老化。他們控制老化所注射的微晶片最近卻遭到破壞，這些微晶片不但包含了防止老化的遺傳物質，同時也包含了極多極的藥物和能傳輸知識的穩定劑。微晶片的破壞在這個太空站上造成了多起意外和變力事件，連太空站長也瘋了，竟把自己鎖在房內，然而只有他具有修護微晶片的技能和知識。我們必須設法醫好他的神經病，以取得重要物品 Control Spike。

在 B 處站著一個瘋掉的 Ominar 人，先 Save 起來再和他談話，他如果認為你把他當成

瘋子就會引爆炸彈自殺，他最後一個問題是 Am I sane? 回答 No，他將會讚揚。若你沒耐，且屢打不進，直接幹掉他也不妨，他所遺留的 Anti Matter Grenade 有份重要，實際一點屍那也沒有。

再和 A 處的 Ominar 人談話，他正在修理打開 B 處門的裝置，給他六個 Control Crystal 即可打開 B 處的門。Search 地圖上劃圈的櫃子可得到 Control Crystal，小心別 Search 到別的櫃子，這會引發威力強大的反物質炸彈。此處有個 Bug，就是門只能開一次，當心隊員卡在門中。

接下來要拿到 Microtic Injector 和 PC Strandware 才能治好站長。太空站中有三個傳送站，但其中一個失靈了，你可以使用 Mindnet 把中間的傳送站切換到壞掉那個。和 C 處的 Ominar 人談話，他會傳給你使用 Mindnet 的技能，然後到中間的傳送站傳到 D 處以取得 Mind

net Key。左方的傳送站可以將你傳到有 Microtic Injector 的房間，該注射筒長得很像 Neutron Gun 一樣，別搞錯了。拿著 Mindnet Key Use 在 E 處，回答 Yes，如今中間的傳送站已可以傳到右方的房間。該房內有 PC Strandware，外表和彈匣一樣。確定身上有 Microtic Gun，Use PC Strandware 在 B 處的站身上，可得到 Control Spike。

警告：

當心 B 處的門。同時也要留意若干神經失常的 Ominar 人，他們會無故殺人。



化·學·反·應

- Alnasl 星群
- Vega 星系
- Vega 9 號行星
- 危險程度：中度
(須進行軌道空戰)

一次失敗的實驗造成了 Lypoint 9 上的輻射外洩，高量輻射足以在短時間內殺死站上的所有人。和 Alnasl I 號的站一樣，此地的站長也把自己鎖在房內，不過不必理他。

這裡有兩道由密碼控制的門，必須打開，A 處的門旁顯示 "NaCl"，也就是氯化鈉的化



建議：

在此地的某些地方你會受到輻射的感染，隨時注意生命點數，別到處亂跑。

學式，Serach 標有 Na 和 Cl 的螢幕以打開這扇門。另一扇門則標有 "H₂SO₄"，Search 標有 H 的螢幕兩次，S 一次，O 四次就可打開。最後是 B 處的門，Use Control Spike 就可把門打開。直接幹掉裡頭的 Omlnfjadin 可獲得 Escape Code，任務完成。

致·命·的·結·局

- Alnasl 星群
- Ascella 星系
- Ascella II 號行星
- 危險程度：極高度

背叛 Ipremi 族的 Secundus 佔了這個 Onmar 人的基地，並準備以此做為侵略行動的前哨。這是天際寒星裡最後一個前哨，Algo Cam 就在這裡。軌道空戰極其困難，倘若真的打贏，那只好...只好祭出 Game Buster 或 Pctools 來助陣。

登陸後直接走到 B 處，一路上記得 Search 地面以解除炸彈。Use Escape Code

在 B 處，可將 A 處的門打開，同時也會引來 Death Robot 的攻擊。配備 Super Laser 的 Death Robot 是本遊戲中最可怕的對手，不要戀戰，趕快進入門內，踩上 C 處的踏板，A 門會立刻關上。



接著到地圖上 1 方的兩道門內拿取 Shroud of Kriq 和武

器。Shroud of kriq 有起死回生的妙用，而武器房內有本遊戲最強 Cygnus Cannon 和 Dreadnaught suit 各四套，開啓武器房的鑰匙就在隔壁。有了這些裝備、武器，你的勝算會多一些。

破壞 D 和 E 兩處的電腦才能打開 G 處的門，Algo Cam 就在 G 門的第六間房內。破壞電腦前還得跟 Death Robot 及 Secundus 展開生死鬥，妥善運用 Shroud of Kriq 是致勝的關鍵。射擊 F 處的牆壁方可進入 D 處的電腦室。D、E 兩地的電腦可堅固得很，要多射幾次才能射穿。G 門之後的六個房間都有機器人，全數殲滅後就可以得到 Algo Cam。回到月基看看實驗室，八項零件全滿了，跳出實驗室，等著看好戲吧！



暗黑傳說 PROPHECY OF THE EMBODIMENT



完全攻略(下)

1. 4. 7. 7. 7.

- 象牙鑰匙 (Ivory Key)
- 銅鑰匙 (Copper Key)
- 烏木斧 (Ebon Axe)
- 力量藥劑 (Potion of Strength)
- 邪惡的筆記 (Evil Note)
- 最後警告 (Final Warning)
- 魔法藥劑 (Potion of Magic)
- 邪惡的魔法書 (Evil Spellbook) 記載
lamia 及 necare 兩種法術
- 錢袋 (Sack of Silver)
- 邪惡的服裝 (Evil Accoutrements)

沿路上殺了幾個士兵，上了二樓則遇到了一個女傭Fiorda，原來她就是內應，在偷偷給了我 Cam Tethe 私人房間的鑰匙



後便匆匆忙忙的走開了。打了門，沒想到 Cam Tethe 還埋面，他看來似乎是瘋了，「九牛一虎之力」才將他打

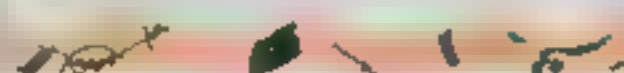
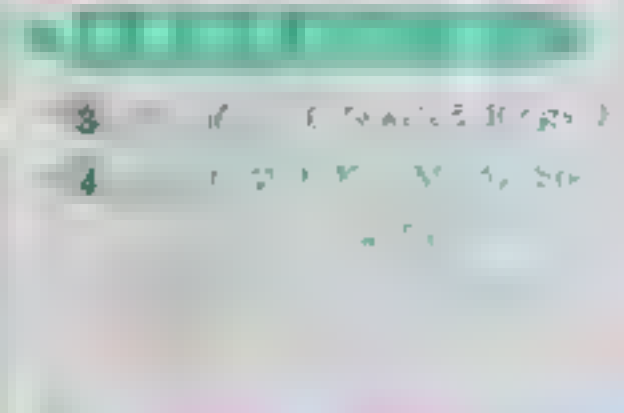


隨後拿著銅鑰匙往下走，下一層的牢房，救出了公主。公主給我一支她從 Cam he 房用偷到的熱木鑰匙，可用一樓刑衣室的門。在刑房找到了「邪惡服裝」，另一樓也發現了另一個往下樓梯，下去，原來是一個洞穴，有一個不死怪物把關。可以找到二個寶石戒指及本發霉的魔法書，出了城，有人告訴我說在 Granite 東方的沼澤中住著一個會和死交談的女巫，到了那兒和她

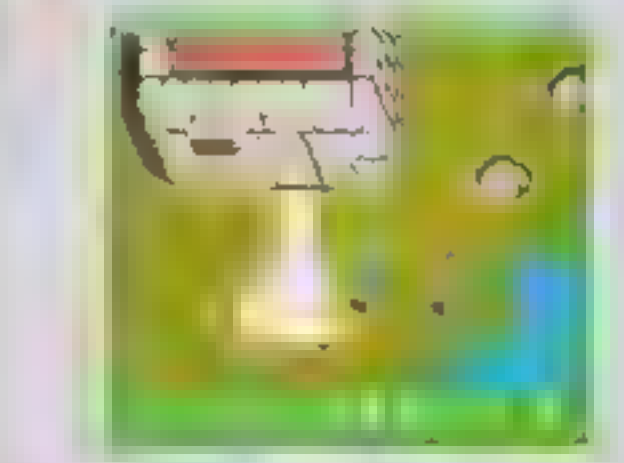


話時發現 Larf 和她交情不，於是把 Larf 的頭「秀」出給她看。她驚訝地問明原委後，告訴我如要學會與死人話的方法，就要帶一瓶黑藥、一個 Torlok 的舌頭、一個 Mango Fruit、一瓶蜘蛛毒液，好身上有帶便如數全部交給

敗，在他的房間搜到了一些物品及兩封信，其中有一封竟是要脅迫公主嫁給他，原來公主被關起來了，而在 Cam Tethe

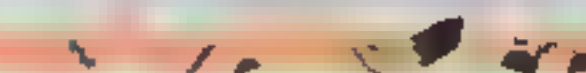
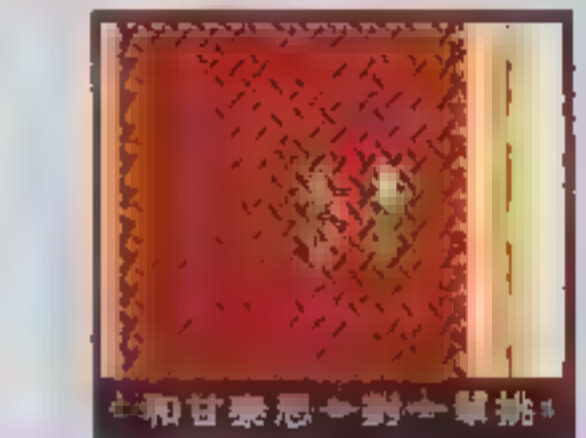


她。



在大森林的北部有一間獵人宿屋 (Hunter's Lodge)，那兒的主人原來是 Shadow Sword 的最後持有人，不過他告訴我在和地精族 (Gnome) 在銀礦坑 (Silver Mine) 作戰時失落了，所

的身上找到了銅鑰匙 (Copper Key) 及烏木斧 (Ebon Axe)，其中烏木斧是遠近程均可使用的利器。



她把這些東西混合了以後高興地低聲的吟唱了幾個音節，我暗中將之記在魔法書中，她吟唱完了以後，我正想先離開，她卻叫我站住說「你以為你可以活著帶走這個秘密嗎？」說罷便甩個大火球給我，在閃過了這火球之後，為了活命只好把她殺死了。在殺死她以後，好奇的我想試試與死人說話的法術，一用，沒想到施展不出來，據說金手杖可以施展所有威力強大的魔法，還是等找到了金手杖以後再說，所以帶著疑惑的心情離開沼澤，繼續探訪 Shadow Sword 的下落。



以我便啓程前往銀礦坑。在地下二層遇到了 Gnome 的領導人，拿著 Shadow Sword 的他勇不可當。在花掉了許多「大補丸」後，終於得到了 Shadow Sword，另外還有一個凍結時間

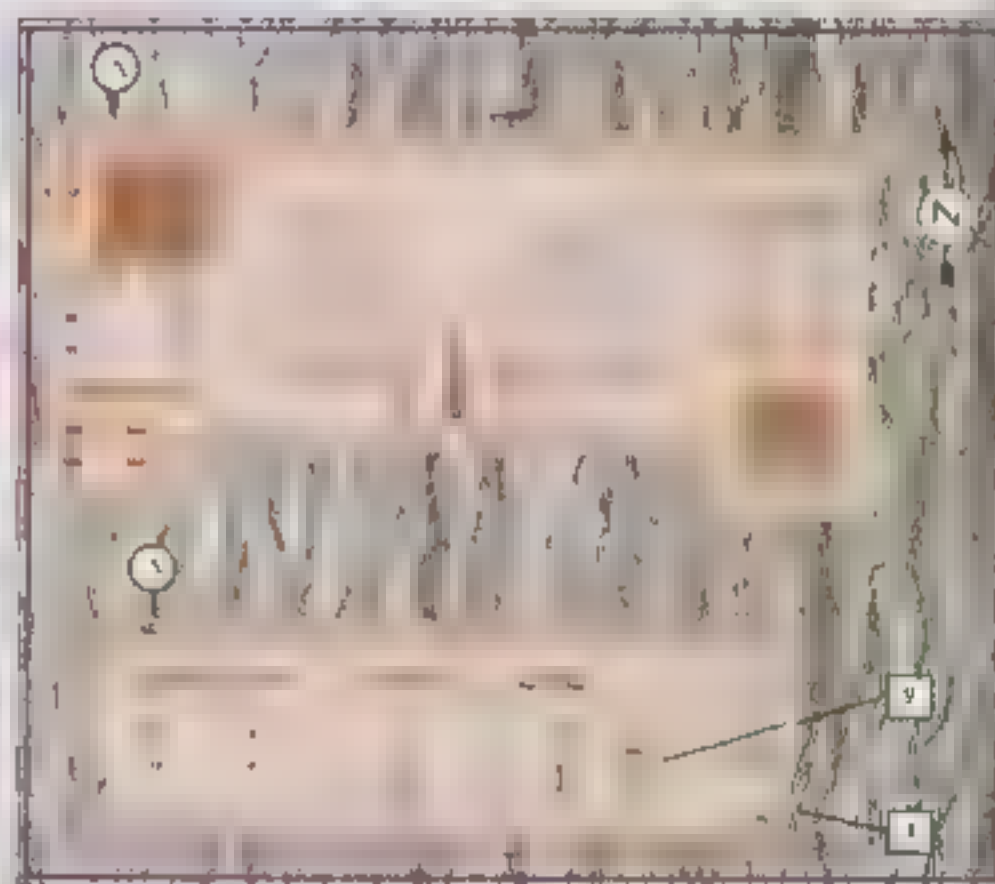
的存軸。



- 1 錢袋 (Sack of Silver)
- 2 愈傷藥劑 (Healing Potion)
- 3 皮盾 (Duck)
- 4 老斧子 (Old Satchel)
- 5 邪羊劍 (Raguer)
- 6
- 7 手燈 (Lantern)
- 8 東山時辰存軸 (How Stop Scroll)
- 9 影之劍 (Shadow Sword)

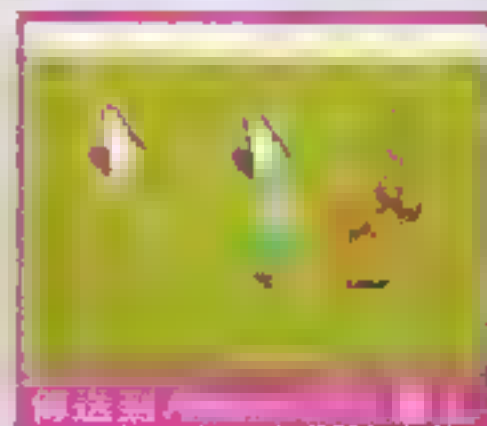


據在 Granite 城堡得知 Cam Tethe 與北方 Malice 教堂的僧侶走的很近，所以我決定下一站到那兒看看。路上遇到了好幾個眼魔，我小心翼翼地各個擊破，得到一些藥劑，可在雜貨店賣個好價錢，到了 Malice 大教堂門口，裡面的人卻不讓我進去做禮拜，其中必有蹊蹺。從背包中翻出了邪惡服裝穿上，再敲門，裡面的人就打開門讓我進去了。正當慶幸之餘，不料卻馬上被識破，只好在「神聖」的教堂中大開殺戒，殺到二樓最遠的一個房間內，發現了金手杖 (Gold Catalyst) 及幻影的扇子 (Fan of Shadow)。



又想到了那和死人說話的魔法，於是對著一個死掉的僧侶施展魔法，不料法力大量消耗，而僧侶又站了起來，原來是復活魔法。想到在 Malice 的村莊中盛傳著 Abraxus 將從他的墓穴復活，也許我應該先讓他復

活，再用 Shadow Sword 徹底的毀滅他吧！出了教堂後，看到教堂西北方有一個傳送裝置，心想著大概和 Abraxus 有關，便踏上了傳送裝置，果真傳送到了另一小島上。逛一逛發現在小島東南方有一座城堡，該不會是





的城堡吧？帶著高度的
進入城堡，裡面除了四
石板外竟空無一物，讀了
角的石板，上面寫的是有
的特質，突然心念一
把大地之杖「掉」在上
不見了！其他三個如法炮
東北角放 Fan of Shadow
南角放 Everfull Flask，
劍放永恆之燈。在放了永
燈後，突然在大廳中響起
陣巨響，入口大門鎖上了，
大廳北邊打開了一扇門，拖
有前進心情的我亢奮地走

Abraxus 的城堡

- 1 台座 (Northwest Tabet) :
用來放置大地之杖
- 2 台座 (Tabet) : 用來放置

幻影之角

- 3 台座 (Southwest Tabet) :
用來放置聚水瓶
- 4 台座 (Southeast Tabet) :
用來放置永恆之燈



杖。療完傷後再施展了 Respi-
rare(復活)術將他復活，經過一

陣天搖地動之後，躺在祭壇上
的 Abraxus 漸漸地甦醒過來，怒
視著我，他顯然知道我的來
意，看到他雙掌之間有一團火
球形成，啊！那是焚化術，我
趕緊跳開，躲在轉角處，裝備
起影之劍 (Shadow Sword)，
發現魔法能力都消失了。



因為只有 Shadow Sword 才
能傷害 Abraxus，所以我深深
地吸了一口氣，待 Abraxus 出現
後，提劍上前與之搏鬥，兩人
互相砍了好幾刀，我的體力也
差不多了，掛出了免戰牌，在
喝了一些恢復藥劑之後，又再
度上前和 Abraxus 對砍。上上下
下數次之後，藥劑也喝光了，
體力也快沒了，只好使盡剩餘
的力氣做一次捨身攻擊往 Abrax-
us 身上一砍，啊！沒砍中，正
待接受死神的召喚時，咦？

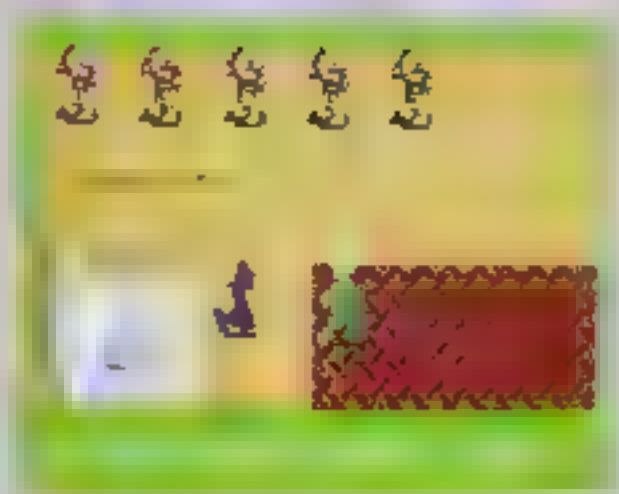


進去，裡面一片寧靜，真
所謂暴風雨前的寧靜，經
九轉十八彎之後。終於，
最深處的祭壇上，我看到了
“ABRAXUS”...

面對著這大陸上一切邪惡
根源—幻影君主 Abraxus 的
時，爲了要徹底地消滅 Abrax-
us，我用顫抖的手拿出了金手

遊戲攻略

Abraxus 怎麼倒了下去，原來他也只剩一口氣了，提起沉重的 Shadow Sword 往他身上刺下去將他釘在地上，只見 Abraxus 化成灰而毀滅了。這個時候，公主及眾人突然出現了，慶祝我殺死 Abraxus，解救了王國，也為老師報了仇！之後我便雲遊四海，濟世救人。



從此與公主過著幸福快樂的日子

A → B
C → E
D → I
E → I
I → J
F → G
G → M
H → 眼魔 巢穴
J → K
M → N

N

大陸地圖





(M)

GRANITE
KEEP



(E)

GRANITE

24

26

28

20

25

21

22

FFI

SWAMP

32

JADE

WITHERING
LANDS

23

29

(H)

(F)

(G)

PS：施展復活術前必
須擊殺，才能順利施
展法完成後，再將影之

The End

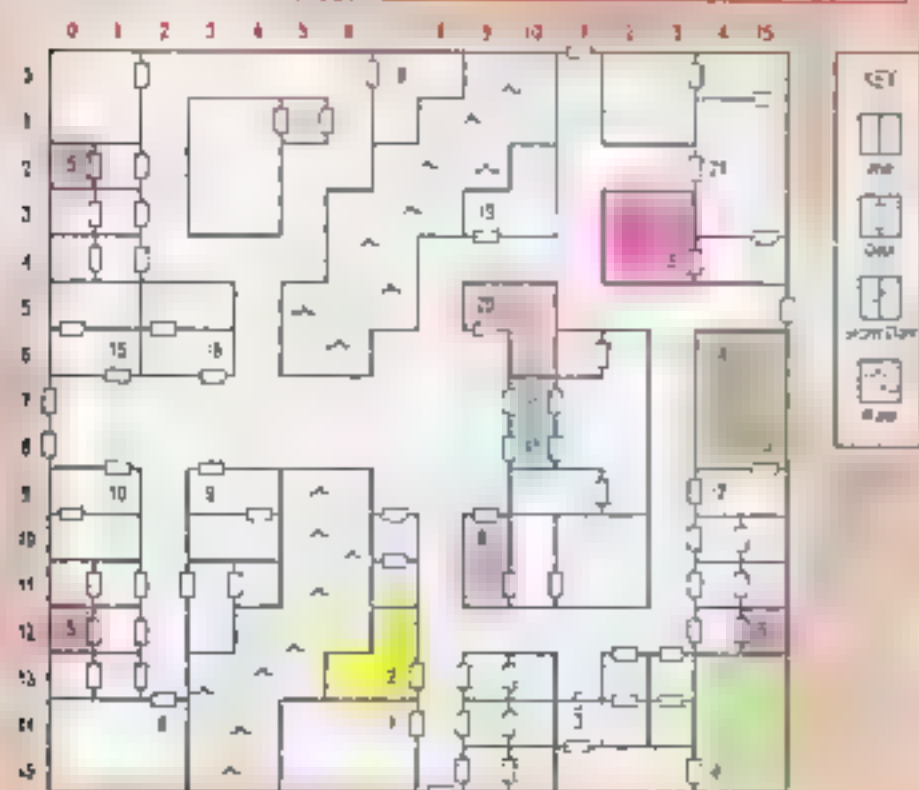
1 老師的家	18 Lrik的墳墓	35 藥劑師	52 Guan的落腳處
2 Berin的家	19 Man的落腳處	36 Fletcher的家	53 甘泰思的城堡
3 老師的工作室	20 Chica的家	37 奇特的果樹	54 地下水道
4 監獄	21 Torlok的巢穴	38 圖書館	55 地下墓穴
5 強盜窩	22 圖書館	39 奇特的果樹	56 銀礦坑
6 旅店	23 Sheriff的落腳處	40 寶藏所在地	57 Malice教堂
7 Sheriff的落腳處	24 Larf's Tower的廢墟	41 Larf's Tower的廢墟	58 女巫的家
8 寶藏所在地	25 Egan的家	42 Egan的家	59 Almaxus的城堡
9 Larf's Tower的廢墟	26 Chester的家	43 Gerald的家	
10 Egan的家	27 Garen的家	44 公會大廳	
11 Chester的家	28 平民	45 Rhys的家	
12 Gerald的家	29 Rhys的家	46 獵人宿屋	
13 Garen的家			
14 公會大廳			
15 平民			
16 Rhys的家			
17 獵人宿屋			



(J : Yartar)

到達 Yartar 時，你得知 Yartar 城的 Waterbaron 被綁架了，而敵人散佈消息說他被捉至 Tribor，希望 Yartar 城認為 Tribor 是有罪的，而引發彼此之間的戰爭。

除了街上會被攻擊外，在其他地方皆可休息。



► Frydhaze's Shop，在這店中可買到你所需要的雜貨，而其中較有價值的是斗篷 "Cloak + 1"。

► Kraken 在 Yartar 的總部，比起隊伍在 "異域之門 (Gateway)" 中摧毀的小多了。打勝之後，若將來將 Waterbaron 救回來，可到 Waterbaron 的住處，接受他的贈與，如果沒有，趕緊到 Tribor 去救他。

► Tribor 的使者躲在這，他會向你解釋他們的任務，並要求隊伍保持沈默不可張揚，如果隊伍拒絕，他們將會攻擊隊伍。

► Waterbaron 的家，待救他之後，可到此領賞。

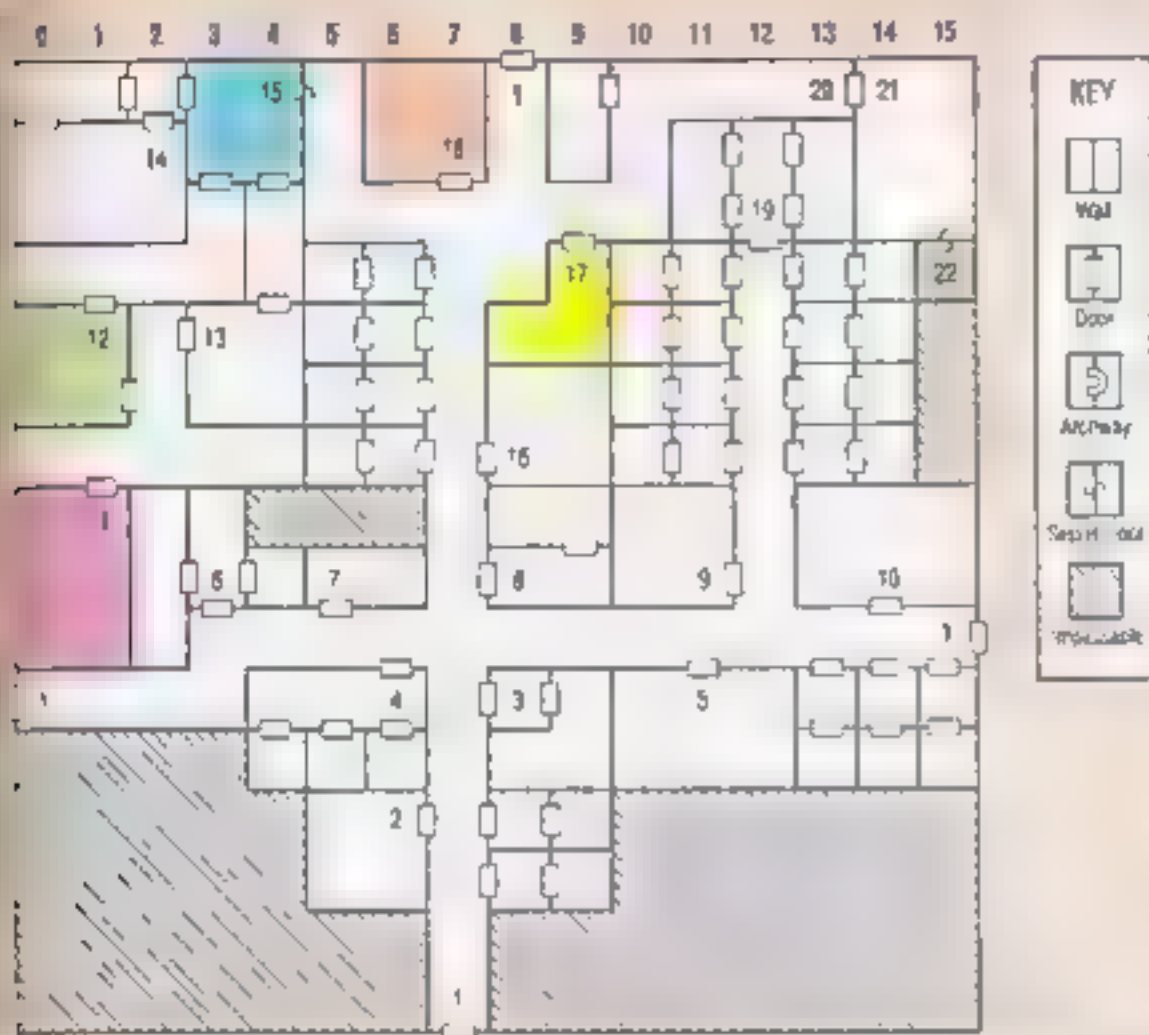
► 在這裡如果用 SEARCH 指令會發現有關 Waterbaron 被綁架的消息和在 Tribor 時密碼 "Northwaters"。

► Yartar 城的銀行 "Vault"，因為在 "異域之門" 時 Amanitas 給的 張 Magic card，你可在 Neverwinter 和 Mirabar 提存東西。類似現今的連線銀行。

► 如果你未解救 Waterbaron，在此你必須和 Kraken 的間諜作戰。

(K : Triboar)

Triboar 相信 Yartar 將在最近被侵略，所以正加緊加強戰備，而隊伍要趕緊解救被 Krakens 捉住的 Waterbaron，快帶著他到 Triboar 的 Lord Protector 去阻止這場即將發生的大戰。



1 ▶ Triboar 的守衛有守著入口，當隊伍進來時，守衛會問是否從 Yartar 來的？如回答是，守衛將會認定隊伍是間諜，並隨時會往隊伍，所以為和平起見，回答 No 比較好。

11 ▶ 是 Kraken 在 Triboar 的總部中心，Waterbaron 被困在此，而在此又是另一場水晶爭奪戰，記得奪取水晶，打勝這場硬仗，解救 Waterbaron 並帶他到城東方 Lord Protector 處去說明誤會，解除這場戰爭危機，同時也完成另一項幸運紙任務，記得要同 Yartar 領賞。

12 ▶ Harpies 和 Hosttower 巫師有守著一對神奇的快速鞋 (Boots of Speed)，在這 Charm 法術會被雙方頻頻使用，如果同伴受到 harm 攻擊，而又沒有 Dispel Magic 之類的法術，只好先將他打倒再救活他了。

15 ▶ 到 Kraken 總部的唯一密門。

17 ▶ 在這客棧內老板設計了一個測驗，如果通過還好，如果失敗小心賊會偷走許多東西，所以百苦而無一利，乾脆不要進去。

18 ▶ Triboar 的守護者 Lord Protector 住在這裡，若隊伍被認定為間諜，守衛會攻擊隊伍，如果在還未救到 Waterbaron 時想先離開 Triboar 會被守衛帶到這裡，所以記得一定要帶 Waterbaron 到這裡。

20 ▶ Yartar 的間諜守在此，要用在 Yartar 得到的密碼 Northwaters 才能進入。

22 ▶ 在這將 SEARCH 打開，會知道 Waterbaron 被困在西北方。

(L : Longsaddle)

在這 Kraken 賄賂了許多 Longsaddle 的領導者，準備利用農場去儲備攻擊 Mintarn 的戰力。

隊伍要先到中間的市場去救一位將被 Kraken 殺害的農莊主人，而後再將整個農莊中所有的 Kraken 全部消除，如果成功，大法師 Malchor Harpell 會出現並給你一枚抗火的戒指 (Ring of Fire Resistance) 和一把閃電魔杖 (A Wand of Lightning)，這將又完成了一項任務。



2 4 5 6 9 17 18 19 ▶

Kraken 及怪物埋伏在此，打敗他們，並救出其中的人。

6 ▶ 在早上 6 點和下午 3 點間，市場會相當忙碌，到此要救出這位農莊主人。

13 ▶ 若隊伍在到達之前，還未去市場救人，你須先救這位仁兄，他在獲救之後會告訴你到市場救他同伴。

15 ▶ 大法師 Malchor 的家，當隊伍到時，卻已被 Kraken 及怪物所佔領，你也必須消除這個區域。

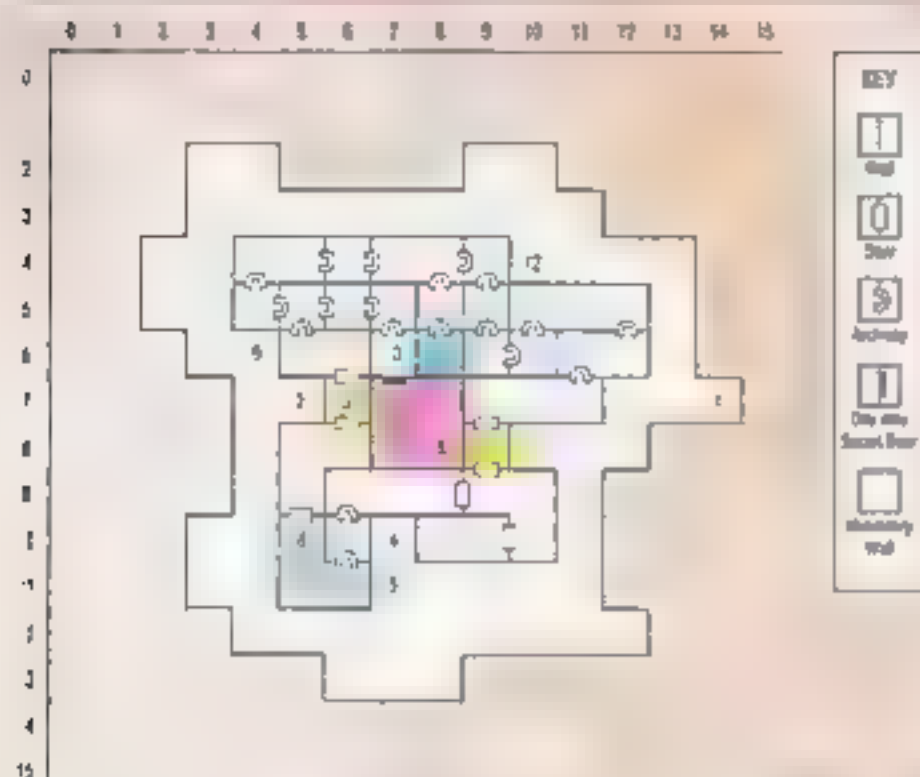


遊戲及...

Tower of Twilight

位在 Lovgsaddle 西方湖中的塔。

這兒是大法師 Malchor Harpell 永久的家，如果你能幫他清除這個 Tower，他將會訓練隊伍中的一位巫師，不過索價 500 元。



▶ 註 隊伍不用到這，亦可以完成遊戲。

1 ▶ 進出大陸的出入口。

2 3 ▶ 一個陷阱，不過若隊伍要進入，就要從這才進得去。

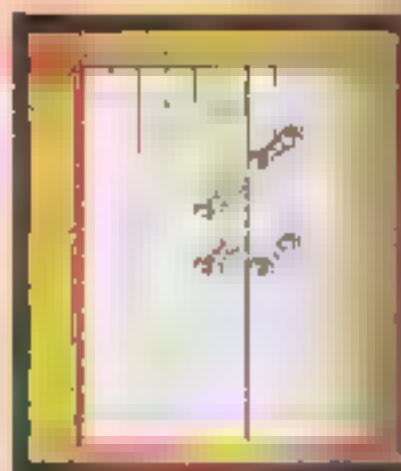
4 ▶ 要清除的二隻怪物其中的一個，以 Hack 指令開始戰役，若選 Retreat 指令，怪物將先攻擊隊伍。

7 ▶ 到大法師家的入口，如果隊伍未清除那隻怪物將無法進入。

8 ▶ 大法師訓練魔法師，一位魔法師以 600 元的價格，之後魔法師獲得經驗將被踢出塔外。

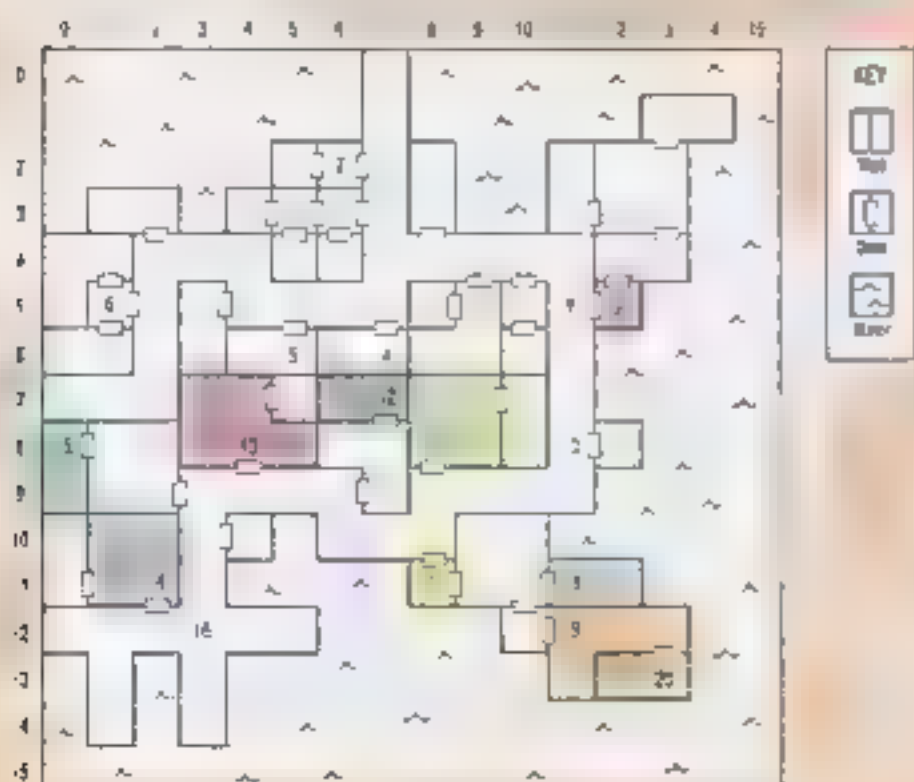
9 ▶ 你會發現一位老婦人，如果隊伍和她“談”，她將會警告隊伍準備好武器，而若“Shake”搖她，那怪物將會發動奇襲。

11 ▶ 另一個要清除的怪物，不過這怪物要使用 +3 以上的武器才能傷害他，而亦可用 Lightning Bolt 使他速度變慢，而人球術卻反而會治療他。



N : Mintarn

邪惡聯盟以插有深水城旗幟的船攻擊 Mintarn 和 Orlumbor，而使 Mintarn 的領導人 Tyrant 認為深水城有意征服整個世界。隊伍到 Mintarn 的主要目的是揭發這個陰謀，並且將東南方被佔領的地方清除，而後將港口附近的五個商店也一併光復，這就算完成在 Mintarn 的任務了。



11 ▶ Mintarn 的主要碼頭：當隊伍選擇離去 Mintarn 時，會有下列二種情況發生：假若 Jagaerda 在隊伍中，他將離去，不過待會兒在 Luskan 再遇到；若 Siulaya or Jarbarkas 在隊中，則在隊伍上船時，會被海盜綁走帶到 Luskan，若隊有人和他（她）相愛則她（他）會被此刺激而變為相當勇猛直至心上人被救回來為止。

12 ▶ 當隊伍把邪惡的陰謀破壞之後，要到此 Tyrant，他會給你錢和一把強力的武器：Tyrant's Trident。

13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 ▶ 要先將 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 才能進入 13 而 13 是其中最大的一間也是其總部，而這兒又是另一場水晶戰爭。

10 ▶ 高山巨人和 Zheutil fighters 躲在這兒，不過只在晚上才會攻擊人。

11 ▶ 當隊伍進入後會遇到在異域之門時的戰友 Jagaerda，她要和你共同光復 Mintarn。接受她她可是一個相當好的戰士。

18 19 20 ▶ 是敵人的東南基地，將其全部打倒之後，隊伍會在 20 得到一把 +2 的弓和 +2 +3 的箭。一定要帶走，這可是遊戲中所能得的最好弓箭。

O : Orlumbor

因深水城的攻擊，而使其領導者Tulgar Wrightson相當關心情勢發展，隊伍要將海盜的陰謀揭發並告知他。但不要因為他而使隊伍不敢去Farr Windward。

這是由Orlumbor到Farr Windward唯一的通道，由碼頭有直接的路可到Farr Windward，而其地圖在Smuggler's Dock上的地圖店中可以買到。

邪惡聯盟在此。這也是最後幾場可獲得水晶的戰役，打勝之後，可以發現海盜在此破壞的證據，帶著它們到Wrightson處便可再完成一項幸運紙任務。

有關船的價格和時間表。

Orlumbor的主要碼頭，如果你是先到這，則會和在“Mintarn”第一項一樣會發生那些事情。

► Farr Windward的行政人員在此的辦公室。

魔法商店，在這有許多相當有用的物品。如：Magic user scroll(Slow,blink,stinking cloud) Magic-user scroll (fear magic missile,magic missile)。Clerical Scroll(Heal,Heal),Potion of extra healing,Potion of giant strength和Wand of Wand of ice storm。

P : Farr Windard

這是一個相當奇怪的地方，在這的人的背上都有紅色環狀的烙印，而只要有這烙印便不能離開Farr Windard，所以隊伍要解救這個村子的人。

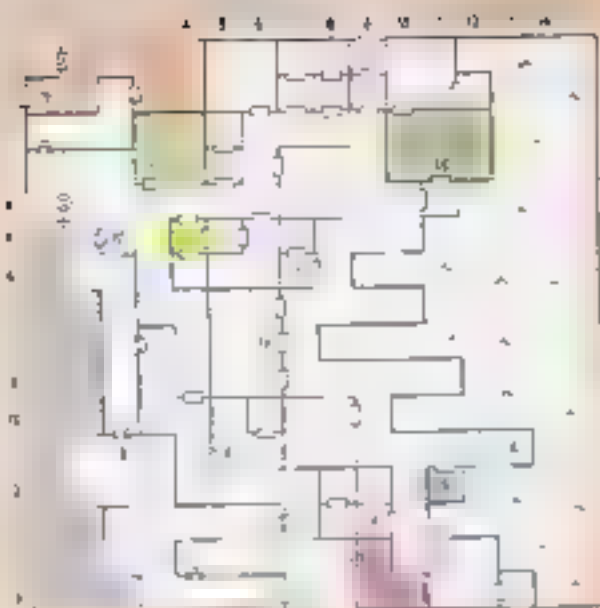
這裡是Haalbok的房子，在這你會遇到怪人Ougo，他會要求加入隊伍。當然要讓他加入。待會隊伍要幫助Ougo和Haalbok解救村民，所以要相信他們的指引。

若隊伍未完成在Orlumbor的任務，邪惡聯盟會佔據此地，打敗他們可得到更多有關Orlumbor的消息。

► Figgister的店，在這可買到Boots lined with Farrberys，這是相當有用的鞋子，像跳躍鞋一般，使用已並選擇位置，則同伴便可跳至那，相當有用，只是所費不貲。

進這裡有兩種情況，a)隊伍還未進入11的房間時，有守衛為了保護Farr Windward的資料而攻擊你。b)當進去過11再到這，會打斷守衛正為一位老人實行烙印的儀式，而守衛會攻擊隊伍。不管如何，打敗守衛之後，Ougo會從守衛手中奪得烙印用的東西，而後會發現Farr Windward的領導者Haalbok並未死亡，而Ougo和他計畫如何解救所有Farr Windward的人。而他們的計畫是由你帶Ougo去找Tulgar Wrightson，而到了Orlumbor，Ougo會利用從守衛奪得的工具同樣烙印在Orlumbor領導者Tulgar Wrightson身上，讓他在兩難之下取消所有對有烙印人的規定和恥辱，這也救了所有Farr Windward的人。

► 和3同之商店。



► Tulgar Wrightson住的地方，要將證據帶來給他，而待會要從Farr Windward帶Ougo到此，那才能說服他將Farr Windward的囚犯釋放。

► 到西邊便是Farr Windward的大門，是由Orlumbor到Farr Windward在Orlumbor的最後據點。



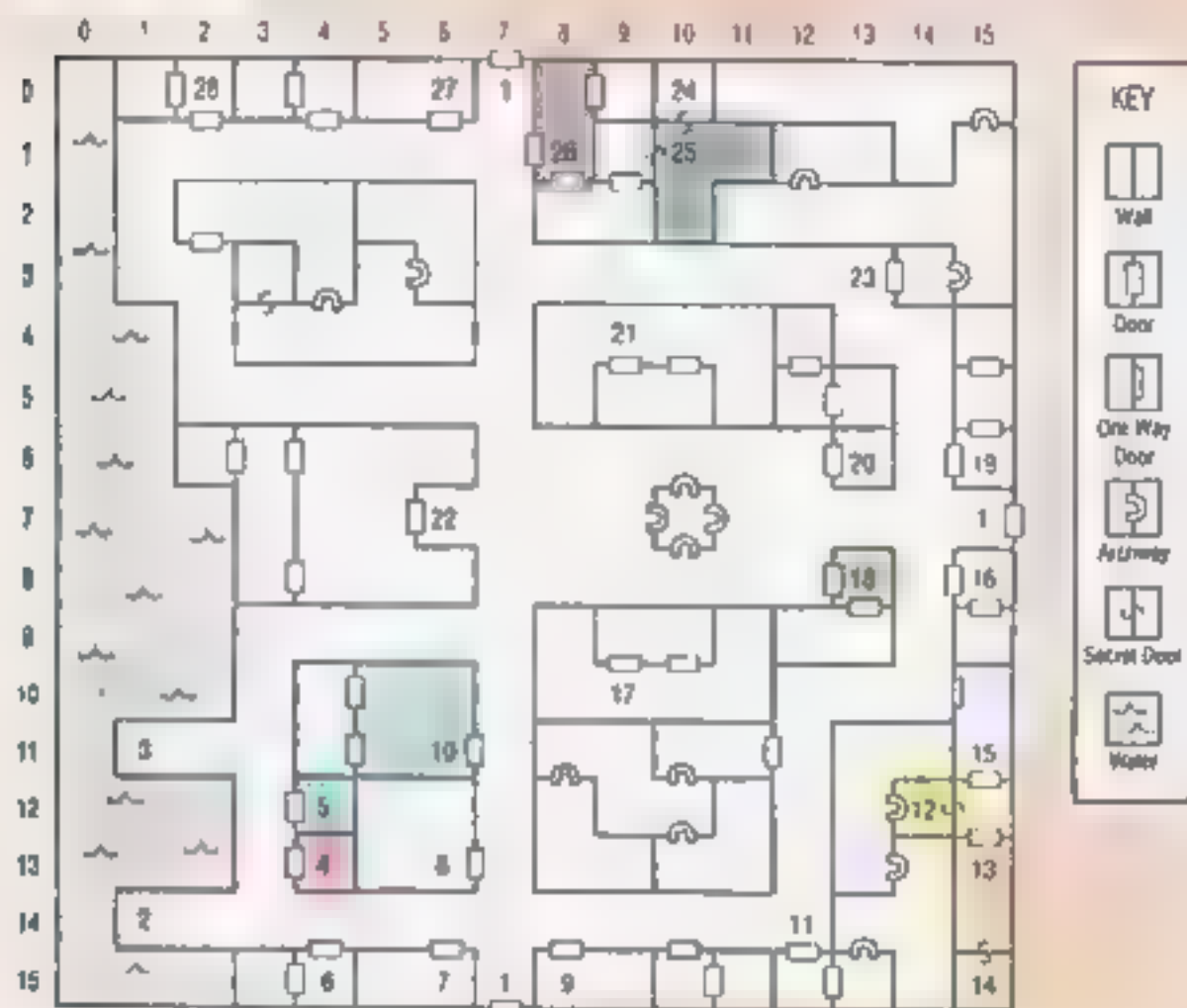
和11相同，只是你若先至11再到11則大戰則會在這發生。

► 隊伍被Neverwinter放逐的地方，也是以後船被海盜擊沉而到達的地方。

► 有守衛看守，若隊中有Ougo則可自由通過，若Ougo在隊中時，且已打敗在11和11的守衛時，Ougo會假扮成雕像（將自己冰凍並用，蓋住），隊伍便可通過，若未打敗11之守衛Ougo會要求隊伍回Farr Windard，若回答No，則Ougo會離開。

(Q: Neverwinter)

守衛會搜查任何進入或離開 Neverwinter 的人，以尋找牛蹤的大使。隊伍要儘量避免被搜查，有個方式可以安全的進出，便是利用船出入，出去時將船藏在城外，再利用船進來便可避免被搜查。不過通常躲不過一次便會被守衛捉去 Lord Nasher 那兒而被丟至 Farr Windward，等你再從 Farr Windward 回到 Neverwinter 時，Nasher 會發現錯了，所以呢除非你能快點救出所有的大使，否則守衛會一直盯著你。



註：如果隊伍還未解救 Daggerford 的人們，及清除 Way Inn，則守衛不會讓隊伍進來。

- 1 ► 守衛會搜查每位進出的人。
- 2 ► 南邊的碼頭由此可到 Orumbor 或 Mintarn。
- 3 ► 北邊的碼頭，直到隊伍到 Mirabar 參加會議之後，才可由這到 Fireshear。

4 5 ► 售票處 (2, 4, 3, 5)

11 ► 到 Bus Gardens 的門，在裡面有位被困的大使。

12 13 14 打敗 12 13 之後，可在 14 救到從 Mirabar 來的大使。

10 ► 在 Neverwinter 的銀行 Vault。

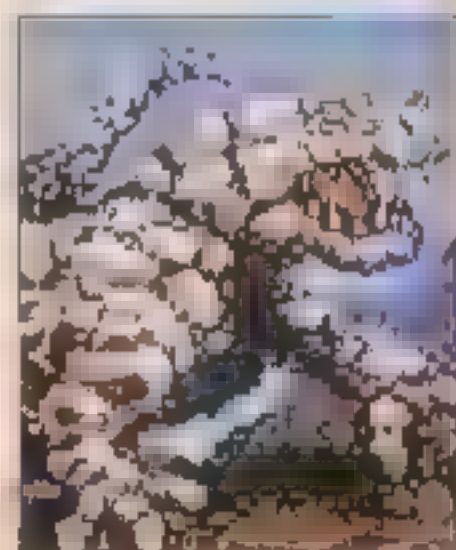


22 ► Lord Nasher 的家，若你救回所有的大使，可到這領賞。

10 ► 來自 Neverwinter 的大使被困在此。

26 ► Fat man's Table，在其後有位大使被困著，進去之後切莫和他談話 (Talk) 否則看守的人會發動奇襲。

25 ► 這又是一場水晶戰爭，不過如果水晶都有了，那就快點幹掉他們吧！到裡頭救大使。



27 ► 另一家魔法物品商店其中有許多好東西，如下：

► Magic-user Scroll (Disintegrate protection from normal missile, burning hands)

► Magic user Scroll (Rays Knock, Strength)。

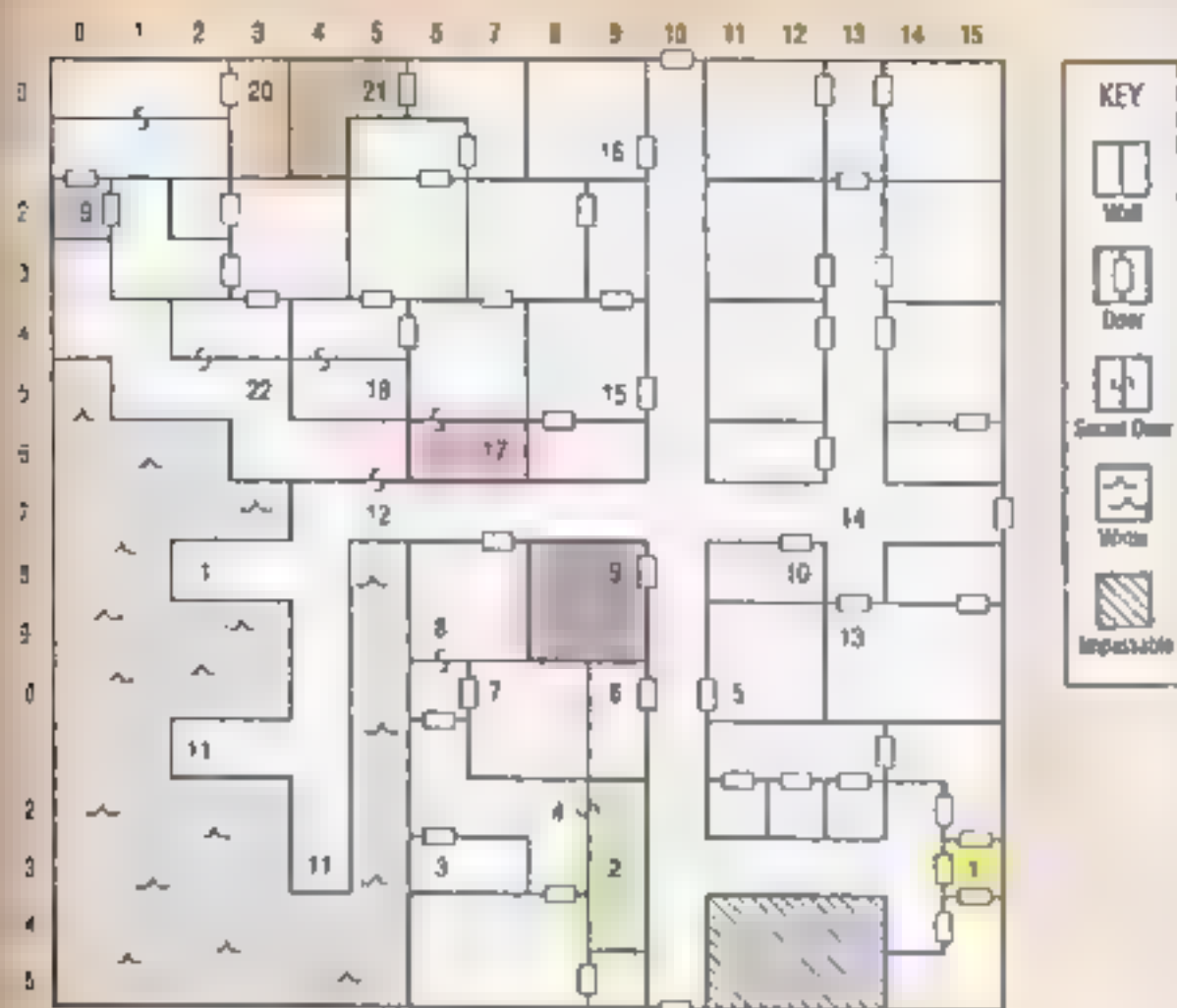
► Cleric Scroll (Neutralize Poison, resist cold)

► Cleric Scroll (Raise dead, cure critical wounds)

► Staff of striking 和 Potion of Speed，這些都是值得的。

R : Port Wast

在這雖然不是任務的一部份，不過卻有許多有趣的事。



1. Port Llast 第一船長 Hæromos Dothwintyl 的家，當你打败在無蹤海的海盜後，可到這來領賞。

2. 幽靈 (Spectres) 住在這，當被問到怕不怕黑時，記得要回答不怕，否則幽靈會突襲隊伍。

3. Port Llast 港口主管的辦公室，要告訴他有關海盜的事。

4. 無蹤海之旅由早上 9 點到下午 4 點都在船，其細節詳見下面一段。

5. 到 Kraken 堡壘的密門。

6. 一位牧師獨自在這休息，若隊伍不攻擊他，他會給你許多有用的消息，見手札 57。

7. 一位巨大的鐵人 (Iron Golem) 擋在此處，同樣要 +3 以上的武器才能打倒他，而 lightning bolt 可減慢他的速度，而人球術卻會治療他。

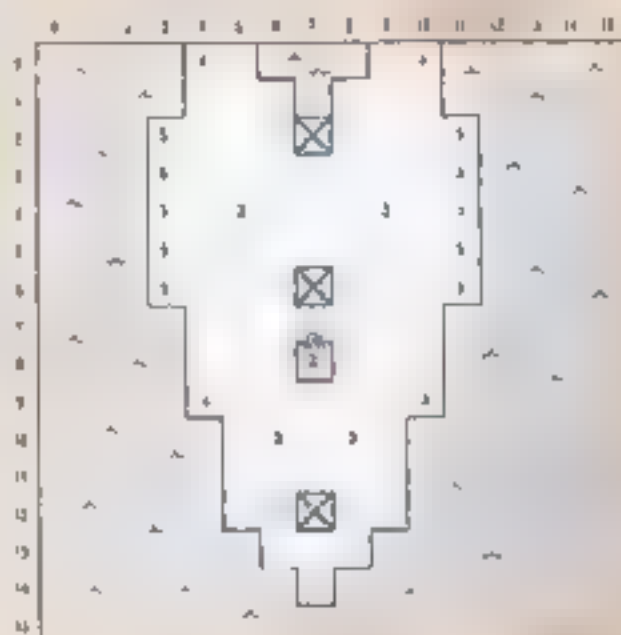
8. Kraken 總部，若你在打败海盜之後才來，這兒將只有一個人看守，趕緊幹掉他，不要讓他有求救的機會。若你還未打败海盜，則這兒將有一大票人，所以最好經歷無蹤海之旅打败海盜之後，再攻打這兒。

9. 一位身著黑袍的間諜在此，趕緊打倒它，否則他會施用 Stay living spell 對你相當不利。



S:Trackless Sea Tours

當你搭上船之後，海盜不久便會攻擊船，船長和船員將會棄船，而隊伍也可以這麼做，不過最好是能留下來打败海盜，再將船開回 Port Llast。



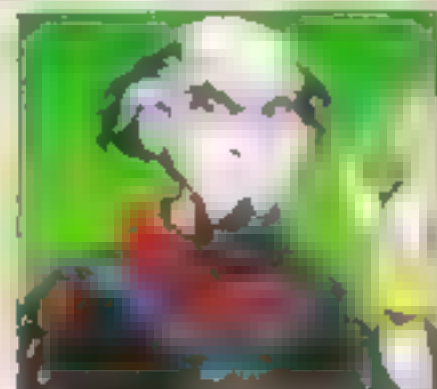
▶ 註：不要在打倒海盜之前休息，否則會讓海盜順利登船，要利用在船上的火炮將海盜船擊沈，如果不幸沒有全部擊沈，也要將所有上船的海盜及巫師全部趕下海去。

1. 決定留下，隊伍所在位置，要趕緊到艦橋。

2. 艦橋，要把船的方向轉向 Port Llast，爭取時間開砲。

3. 若隊伍無法將海盜船擊沈且不願和其交戰，可躲在這，到 Laskan 再逃走。

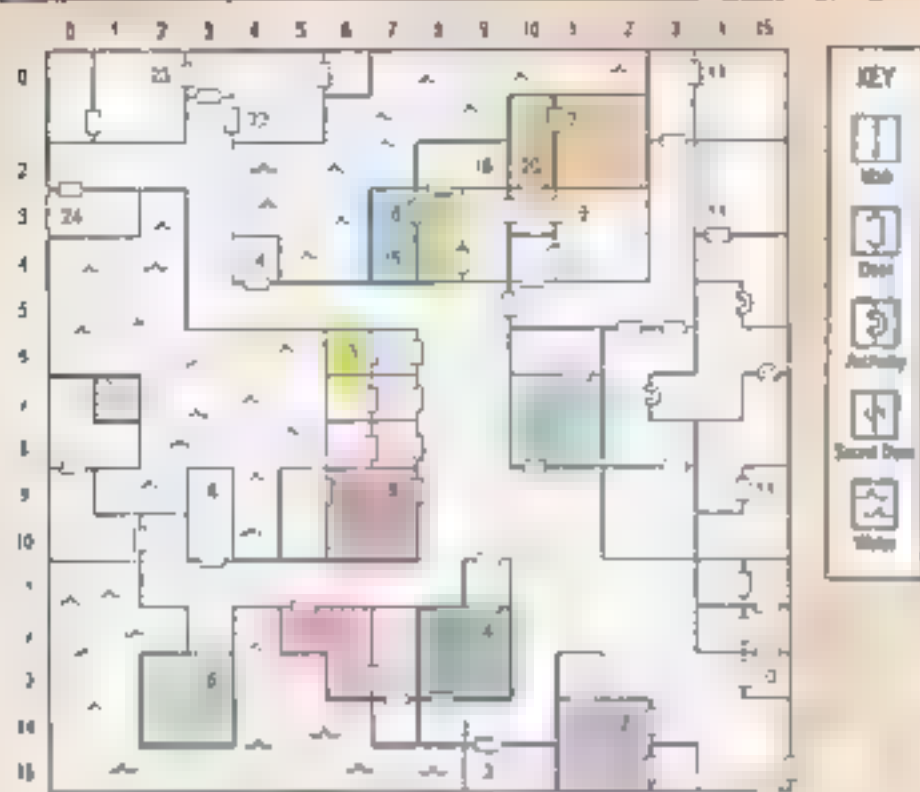
4. 大砲所在，利用它擊沈海盜船。



5. 如果隊伍改變主意，也可利用在這的救生船逃走，不過要在海盜到達之前才可離開。

(T: Luskan)

當隊伍完成所有任務後，便可到 Luskan，不過若仍有任務未完成，則有很多事不會發生。所以最好先用 Crown 和 Amanitas 聯絡，看看是否有其他任務未完成。



當隊伍到這時可能有下列兩種狀況。

- ▶ 1. 第一次到 Luskan，隊伍要做下列的事：
 - a. 找到 Jagaorda，她將送隊伍至 Ruathym 去

救 Redleg。

b. 解救被海盜劫走的 Siulajia 或 Jarbarkas。當隊伍發現她或他時，她會重新加入，若此時 Ougo 還在他便會離開隊伍。

▶ 2. 當你從 Ruathym 回到 Luskan 時：

Redleg 離開後，趕緊找她，救她，因為她送大夥到 Ruathym 的代價是被敵人抓住了，所以趕緊救她，她會加入隊伍，幫助隊伍逃出 Luskan。

▶ 3. Luskan 的大門，如果你要離開，Jagaorda 會離開你而繼續留在 Luskan 和海盜戰鬥。而在此你要選擇往東到 Mirabar 或往南到 Port Nost。

▶ 4. 船長 Sulack 的家，如果你付出身上 20% 的財物，便可在這休息，否則你必須打敗他。

▶ 5 6 9 12. 同上，只是人不同。

▶ 2. 陷阱，在這不要試著去打開門，因為都只是浪費時間，只會招來更多敵人。

▶ 13. 隊伍找到 Jagaorda 的地方，她會要求你到 Ruathym 去救人，而如果你的水晶尚未收集齊，她會給你所需要的那個水晶。

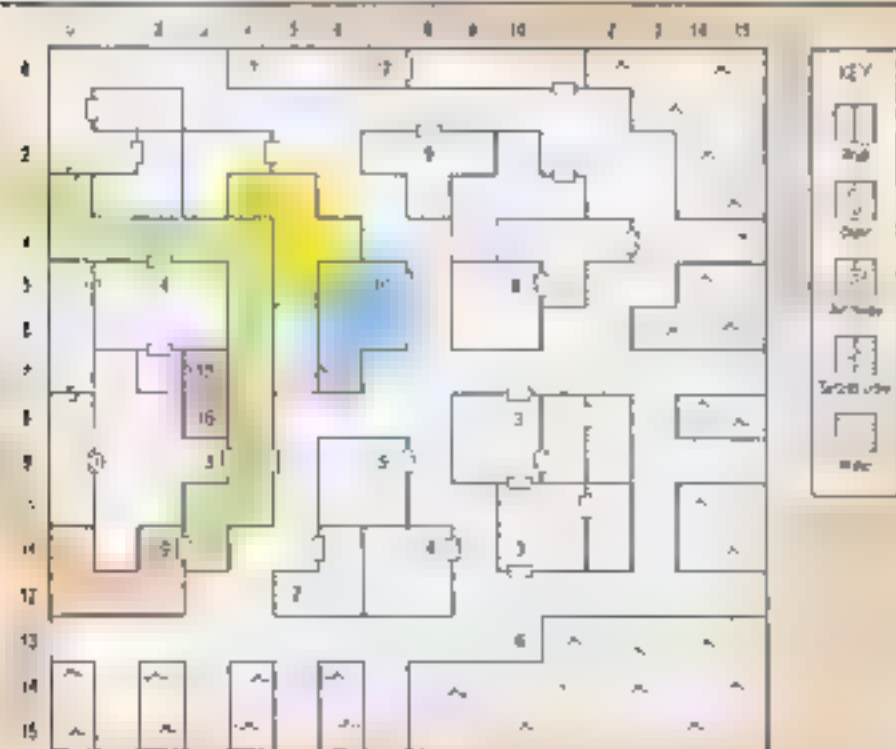
▶ 15. 從 Ruathym 回來後，你會發現 Jagaorda 綁在這兒。

▶ 守衛認出 Redleg 打敗守衛後 Redleg 便回到 Ruathym。

▶ 20 21. 被海盜抓走的 NPC Siulajia 或 Jarbarkas 打敗守衛便可解救她(他)。

(U: Ruathym)

在這要救 Redleg 船長，這是最後一個任務，之後便要到 Mirabar 參加會議。



▶ 1. 登陸的地方。

▶ 7. 在 Ruathym 的最後一場戰爭，也是回

Luskan 的地方，因 Redleg 要到這裡取他的小艇，隊伍會被敵人發現而發生大戰，不過也有方法避免，就是救出 Redleg 之後不要讓他加入，讓他自己回來取小艇，那便不會因人太多而被發現，只會敵人便會離去。

▶ 10. 古堡，如果 Redleg 在隊中，則可在這安全休息，若沒有他則不死怪物會攻擊隊伍。

▶ 11. 不死怪物在這兒，不過若打敗它可得到財物：The Bloodaxe 和 The Redshield。

▶ 16. Redleg 的囚房，不過如果你在 18 救了他，那這兒便是空的。

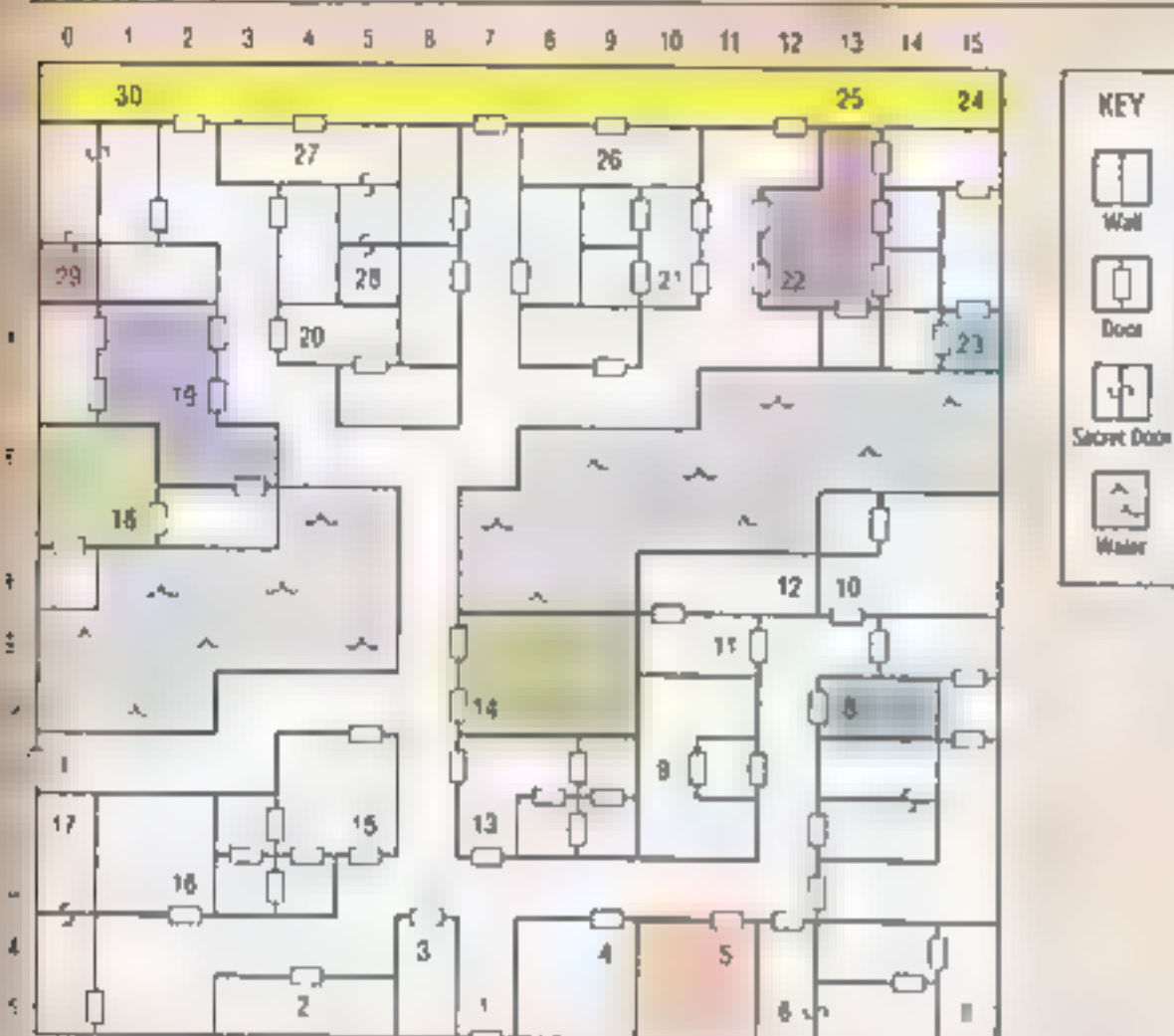
▶ 17. 往西是主禮堂，在這你可以聽到 Redleg 裡面對人發表演說，在這你有一個方式：(1) 開門，不過這只會使敵人警覺而將 Redleg 帶房中 (2) 潛進去 (Sneak into)，Redleg 會注意你，馬上表明你的存在 (Announce Presence)，可是一不小心卻有人看見你，將禮堂的敵人除之後，便可救出 Redleg，如果他要加入，就拒絕他，免得還得打一仗。(3) 不做任何事。

▶ 19. 守衛室，如果你強行進入會有人從背。

(V : Mirabar)

隊伍到此已經接近故事的尾聲了，在此之前隊伍要完成先前 ± 9 個幸運紙任務才能參加會議，向與會的人說明是 Luskar 的計謀和 Hosttower 的謊導，而深水城是無辜的，這算是完成故事的第一部份，而後便是打敗在 Ice Peak 的另一項陰謀。

註：特別記得要去見人類領導者 Elastul Raurym 和矮人王 Steel fist，可得到許多好助手和好武器。



1 ► Mirabar 的銀行，和在 Yartar 及 Neverwinter 的銀行相連線。

2 ► Mirabar 城的魔法商店，提供隊伍更多魔法物品。

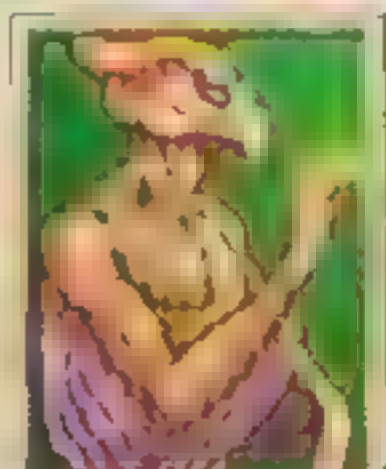
► Magic-user Scroll (Fire shield, protection from normal missiles, shield)

► Magic user Scroll (Hold monster, charm monster, hold person)

► Magic-user Scroll (Gone of cold, stone to flesh, flesh to stone)

► Cleric Scroll (harm, cause critical wounds) 和 rod of stone to flesh 及 potion of giant strength 記得要多帶點 hold 和 charm 的法術，這對以後每場硬仗有相當大的幫助。

14 ► 會議場，在這要將證據公諸於世，不過途中來自 Neverwinter 的使者會開溜，他是一個假扮的 Kraken，而更多的敵人正準備衝進來救他。這是場大戰，敵人會



源源不斷出現，趕緊將之完全消滅，免得敵人繼續增援。

10 ► 在這是 Elastul Raurym 的住處，如果你隊中已有一位 NPC，接受他的貼身侍衛 Kriador 和 Hammer +3。

► 註：千萬不要拒絕 Gauhok 再接受 Kriador，這會使矮人王 Steel fist 生氣，如果有兩個空位，則都接受。

11 ► Elastul Raurym 的前門，唯有在會議結束後，才能進去。

22 ► King Steel fist 的前門，唯有在會議後，才能進去。

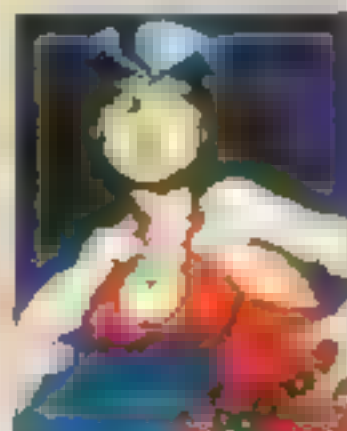
23 ► King Steel fist 的住處，若隊伍還有空位，他會介紹他兒子 Gauhok (見 18)，若沒有空位，則會給隊伍一把 Golden battle axe +3。

25 ► 若隊伍幫矮人打敗紫色大蟲 (Purple Worms)，矮人會給隊伍寶石，而待會兒回來，會再給隊伍一把雙手劍 +3。

24 ► 空的礦坑，任何人進去只會受傷，而不會得到什麼。

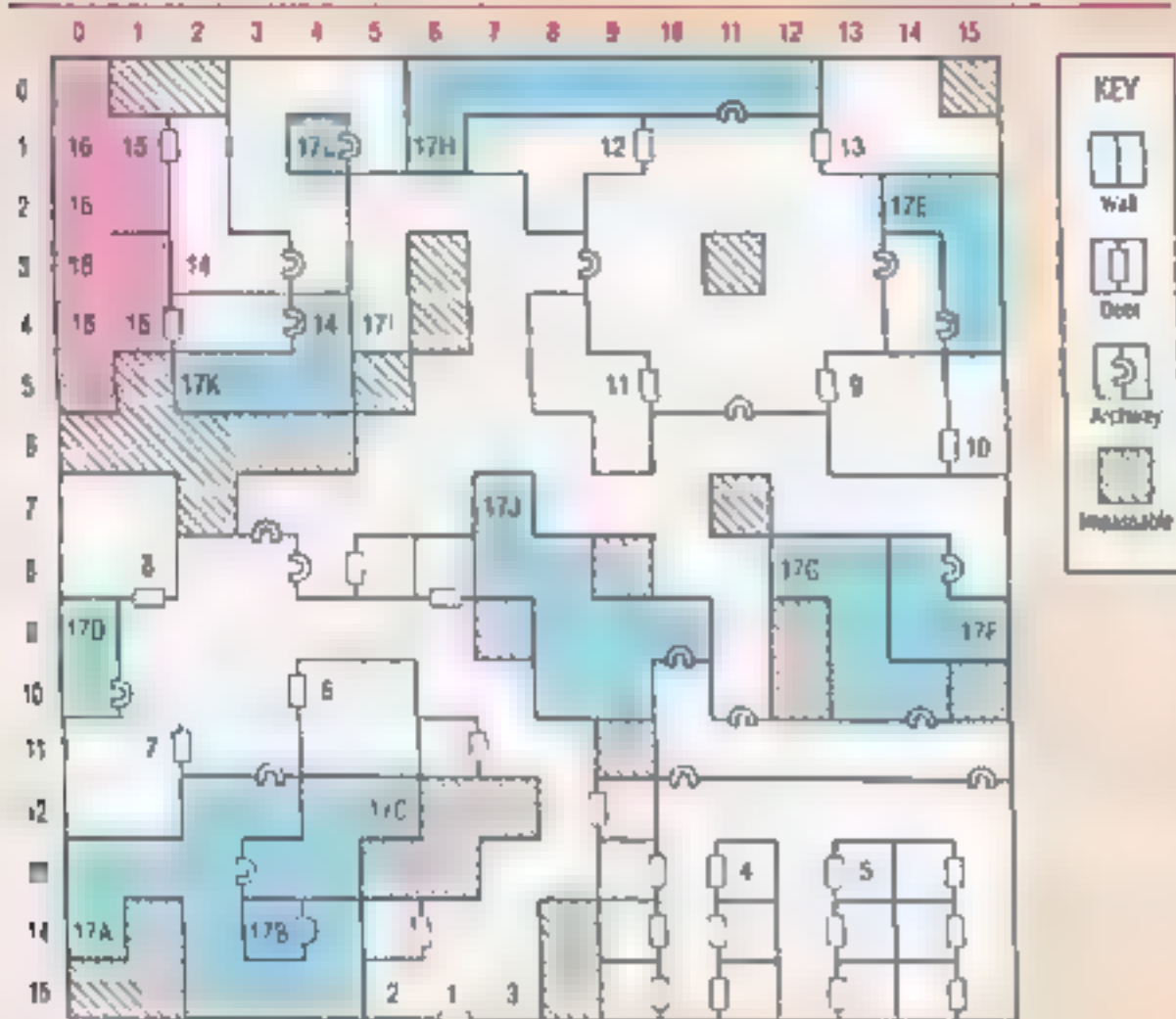
29 ► 四個從 Hellgate Keep (一個相當大而且有力的不死組織)

來的黑袍間諜，在每次攻擊時一定要打中每一個人，否則他會施「即死術」(Slay living)，相當危險。



(W: Fireshear)

只能從 Neverwinter 搭船到這，不過隊伍必須完成第一部份才能到此。這裡也是隊伍唯一能搭船到 Ice Peak 的地方。不過當你到達到那發現這裡已被攻擊，且在這 Yeti 已經綁架其一位領導者，隊伍在這裡有兩個任務需完成。1 解救城市的領導者。2 打敗在港口碼頭 Yeti，這樣才能到 Ice Peak。



16 ▶ Fireshear 的碼頭，由眼魔 (Beholder) 守著。

每這場戰役分成兩部份：而在其中並沒有時間休息及記憶法術，所以要事先多準備可用的卷軸 (Scrolls)。

▶ 1 Ice Hounds 及 Yeti 會攻擊你，要記得留點去南後面用。

▶ 2 現在眼魔和敵人待衛 Yeti 出現，眼魔會施 *flask to stone disintegrate* 和 *death ray*，所以好好利用 *hold monster* 或 *charm monster* 找些擋箭牌，而後面趕緊用 +1 的箭射它，而法術對眼魔而言就像乒乓球一般會反彈回來，把法術留著對付其他 Yeti。

16 ▶ 上 Neverwinter 或 Ice Peak 的船，如果法術存軸不夠，可要花點時間向 Neverwinter 甚至 Orilumber 和 Mirabar 買，相信對日後的戰役會有相當大的幫助。

17 ▶ 下列是由 Fireshear 到 Firemine 的梯子相對位置，要到碼頭定要經 Fire mine 到達。

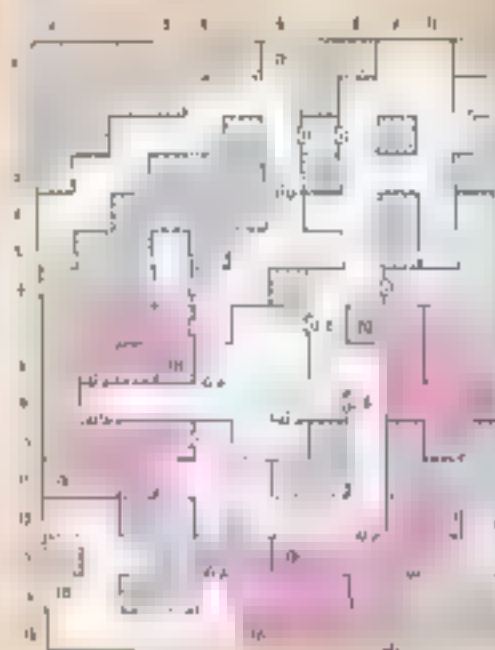
Map Number 座標 (Fireshear) 座標 (Firemine)

17a	0.14	6.15	17g	12.8	8.7
17b	3.14	6.13	17h	6.1	3.8
17c	5.12	9.12	17i	5.4	2.11
17d	0.9	0.14	17j	7.7	5.11
17e	14.2	6.0	17k	2.5	0.11
17f	15.9	14.6	17l	4.1	2.7



(X: Firemines)

Fireshear 的地下礦坑，你要打敗在中心的 Yeti 王，能把它在 Fireshear 城中的心，走，也才能讓商店重新開。在這最好不要休息，直到打敗 Yeti 後，想要隨地休息者，所謂了。



17 ▶ 幾位 Remorhar 住在兒，打敗他們，可以得到一「戒指 (Ring of protection +2)。

17 ▶ Yeti 的大隊人馬，這場二階段的戰場，所以要心。而對付 Yeti 最好用的便是 Fireballs 火球術，所以讓巫師多記點 Fireball，不過鎖補，是不怕法術，所以一定要，相信可以打勝。打勝，好可 Fireshear 好好休息，在戰力再和眼魔大戰。



17 ▶ 和 Fireshear 17 相對的樓梯，若沒有打敗 Yeti 王 7K 和 7L 兩個樓梯是無法上的。

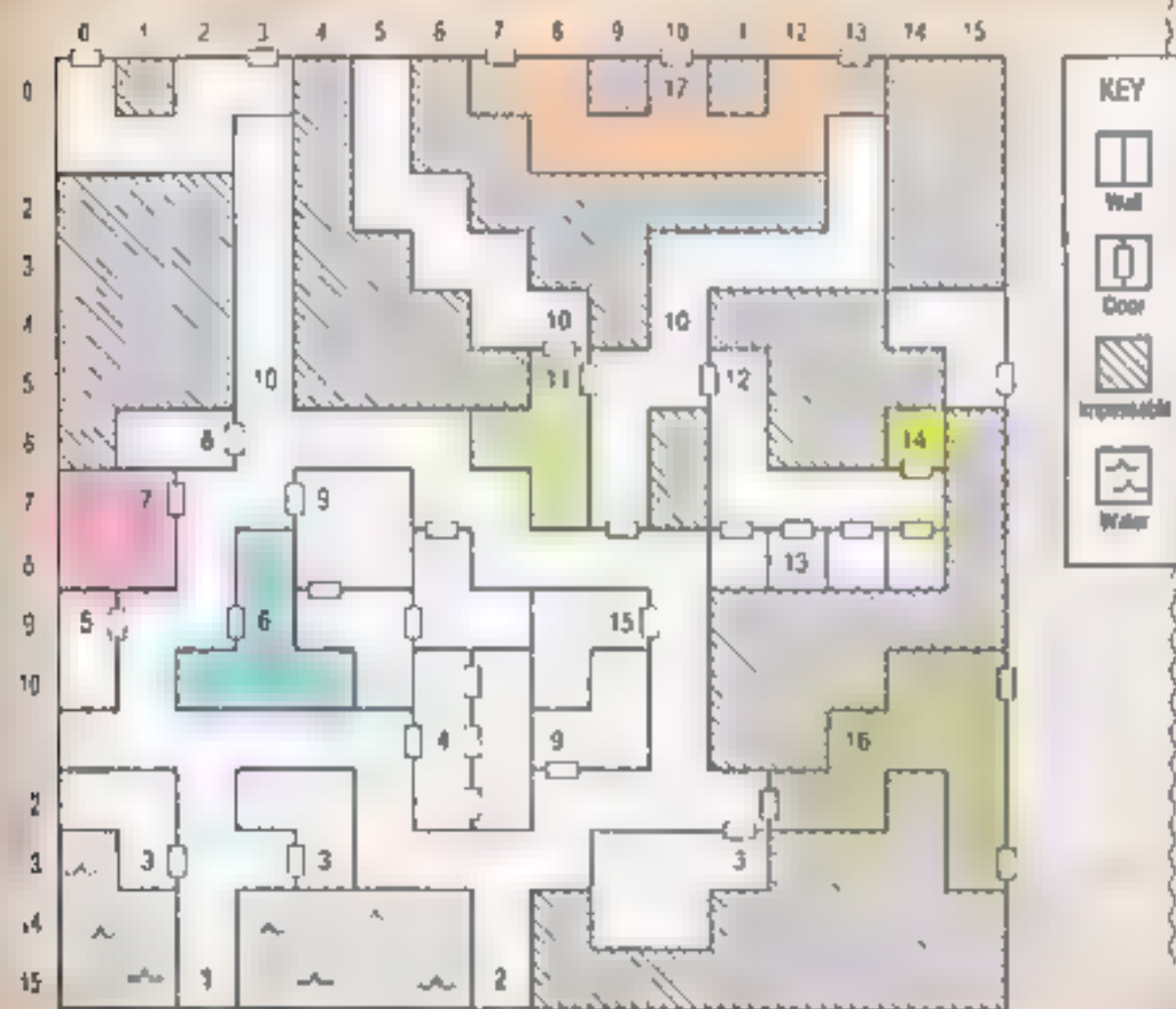
1- Aurilss baarg Y:Ice Peak:Stage

最後在 Ice Peak 的決戰分成四部份，而其中的四部份地圖如下：

由圖可知要戰 Stage 4 唯有照順序 1 2 3 4 才能到最後決戰處。

Aurilssbaarg 是一個小鎮，不過卻由一位 Luskan 的同夥人 Tranjer Rolsk 統治，他極想捉住隊伍領功，所以他告訴守衛要騙隊伍。千萬不要被守衛騙到，雖然會有一位 Ice Hunter 來救被騙的隊伍，不過時間是相當寶貴的，在這段時間，會有更多敵人到此。

註：在這若在中遇到 Northmen 千萬不要攻擊他們，告訴他們實話，和他們成為好朋友對以後有相當幫助，有時他們還會幫對付怪物。



- ▶ 武器店，都是 +1 的東西，記得買些 +1 的箭。
- ▶ 隊伍遇到 Northmen 的戰士，記得要和平相處。
- ▶ Tranjer Rolsk 的辦公室，隊伍不要進去，否則會被捉。
- ▶ 牢房，如果被關在此，會有一位獄人來救隊伍。
- ▶ 在這會遇到一隊 Northmen，如

果和 Northmen 是朋友，則會讓隊伍安全通過，否則他們會攻擊隊伍。

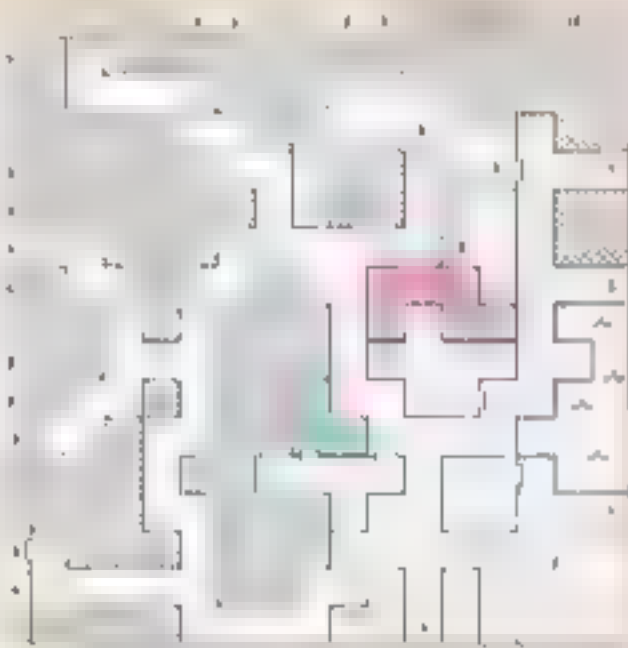
▶ 到 Stage 4 的通道，不過一定要從 Icewolf (Stage 3) 經過這裡到最後決戰的地方，而無法從這直接到 Freezefire's Lair。



Stage 2: Bjorn's Hold:

如果你和 Northmen 成為朋友，則你可以到處走走，而在這有件任務要完成，要將其中的一隊黑袍海盜打倒，免得使他們會合而聚集在 Ice Peak。

注意：雖然在 Ice Wolf 仍有許多商店和訓練場可用，但若你認為仍未準備好，那最好回 Neverwinter 補充戰力，否則當你進去 Stage 3 Icewolf，那回至主要大陸的唯一方法便是打敗最後的敵人才行。

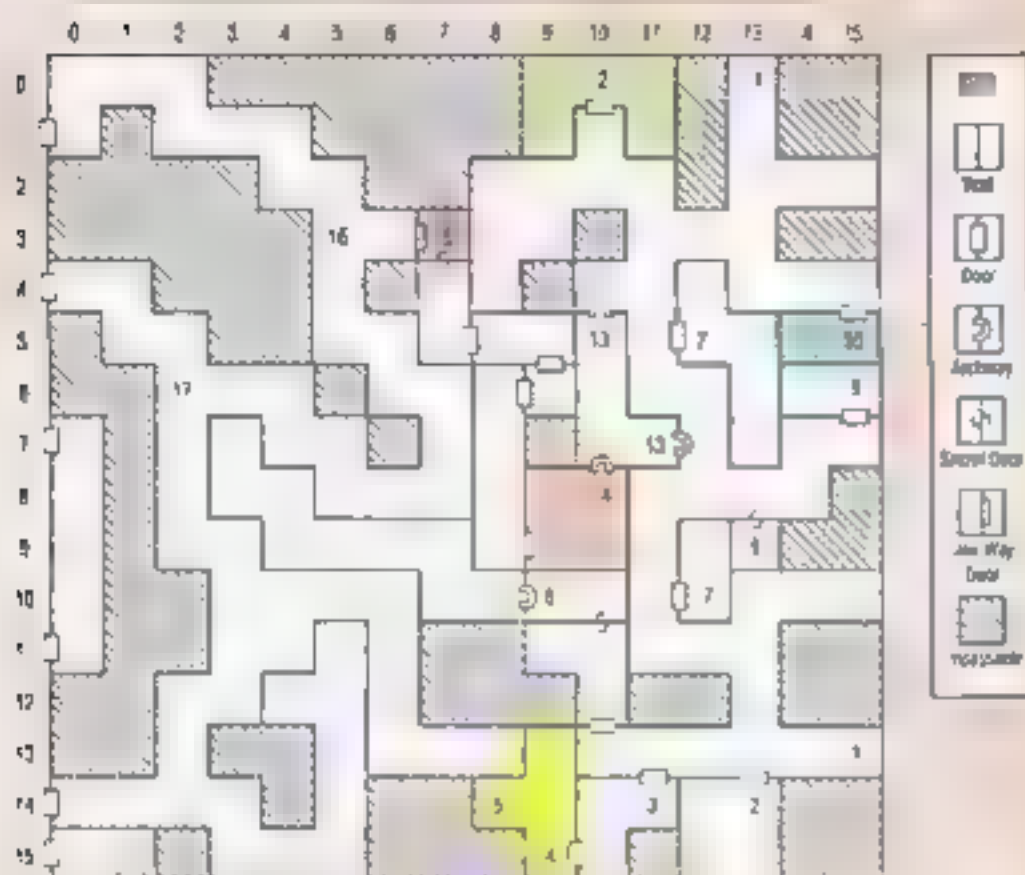


- ▶ Bjorn, Northmen 的領導者，如果隊伍和 Northmen 交惡，則他會將隊伍丟進 Ice Wolf。
- ▶ 隊伍會遇到一隊海盜在這兒休息，利用 Hold 和 Charm 法術將是最好用的武器，在戰後可收集其魔法物品，帶到 Ice Wolf 去賣並加以鑑定。
- ▶ 另一隊黑袍人，要加以打敗。
- ▶ 在這個港口碼頭，隊伍將離開這村莊而前往 Ice Wolf。



Stage 3 : Ice Wolf :

這是到最終站 FreezeFire's Lair 前的最後一站，所以最好記得 Save 個新進度，並善用其中的設施，儲備最好的戰力。



1 ► 到達 Ice Wolf 的地方，若是被丟至這裡，會有人解救隊伍。

3 ► 在這有一個海盜軍人放的盒子，不過要小心檢查，最好 Bash (撞) 盒子的上方，那盒子便可打開，千萬不要試著去打開鎖，倘若失敗，則會放出毒氣。

10 ► 一位老人會提供治療的服務。

12 ► 最後和 Norehmon 的接觸，若是朋友，則會給隊伍一頂 Helmet +2，若不是朋友，可打敗他們之後再拿到。

14 ► 在這會有人問你是否準備好了 (Is it time?)，若回答準備好了，則隊伍會進入荒涼天空 (Bleak Sky)，如果自認還未準備好，最好再回去購買需要的東西，從這兒進去，就只能前進而不能退後了。

15 ► 在 Ice Wolf 最後一個可休息的地方，在這好好把體力和法術 Check 一番，該記的要多記，如火球術便是相當有用的一項法術。

16 ► 從這兒往北可以到 FreezeFire's Lair 其他地方，不過如果你要快點結束遊戲，向最後的敵人挑戰，則你走 17 會較直接到最後的決戰處。

17 ► 到決戰場的直接通路，直往南要通過 Stage 1 到達那兒。

商店表和所在城市：

► Inns (旅店)

Mirabar	Leilon	Yartar
Llorkh	Loudwater	Secomber
Daggerford	Ruathym	Fireshear
Longsaddle	Neverwinter	Port Llast
Smuggler's Dock	Mintarn	Luskan
Orlumbor	Farr Windward	Tribear

► Magic Shops (魔法物品店)

Orlumbor	Neverwinter	Mirabar
----------	-------------	---------

► Arms and Armor Shops (武器店)

Llorkh	Loudwater	Secomber
Daggerford	Longsaddle	Neverwinter
Smuggler's Dock	Mintarn	Orlumbor
Port Llast	Ruathym	Mirabar
Luskan	Fireshear	Tribear
Ice Peak-Aurilsabarg	Yartar	

► General Supplies Shops (雜貨店)

Loudwater	Daggerford	Way Inn
Mintarn	Orlumbor	Farr Windward
Tribear	Longsaddle	Fireshear
Neverwinter	Port Llast	Mirabar
Luskan	Ruathym	Leilon
Yartar		

► Boat Rental Shops (租船處)

Llorkh	Loudwater	Secomber
Daggerford	Neverwinter	
Smuggler's Dock	Yartar	

► Gems and Jewellery Shops (寶石店)

Tribear	Port Llast	Mirabar
Ice Peak-Icewolf		

► Map Makers (地圖製造者)

Smuggler's Dock

► Ports (港口碼頭)

Smuggler's Dock	Orlumbor	Neverwinter
Fireshear	Ice Peak-Aurilsabarg	Mintarn

► Temples (神殿)

Llorkh	Loudwater	Daggerford
Smuggler's Dock	Mintarn	Tribear
Orlumbor	Yartar	Ice Peak-Icewolf
Neverwinter	Mirabar	Fireshear

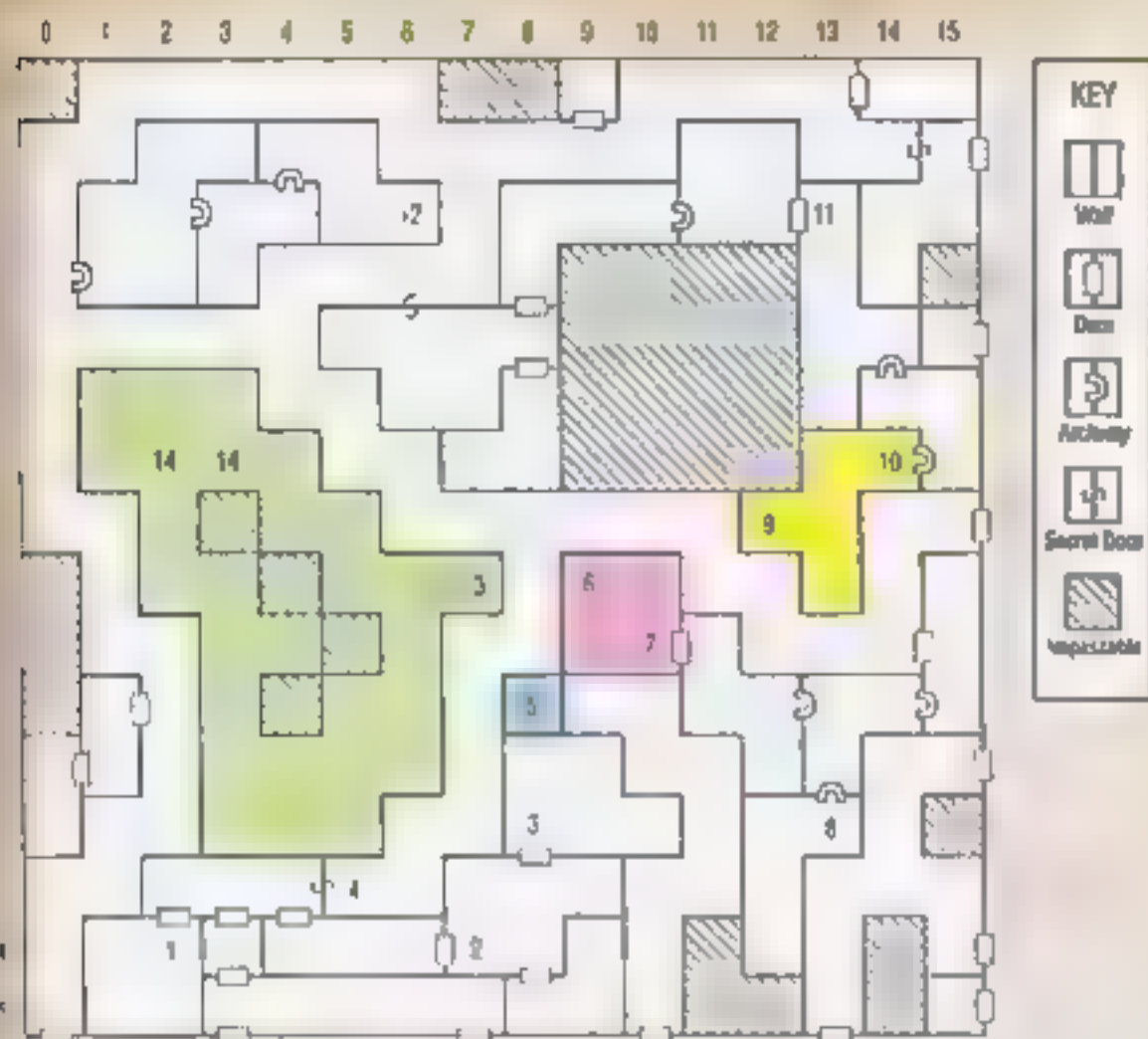
► Valuts (銀行)

Yartar	Neverwinter	Mirabar
--------	-------------	---------

Stage 4 : Freezefire's lair

最後一站，也是最艱苦的一站，在這你除了要打敗不死組織之外，更要將看守的古龍打死，只要有一個人存活便可獲得勝利，好好努力吧！

在這分成兩部份，如果你要探索完整個區域，則你選擇走北方的路 (Stage 16)，會發生下列情況：



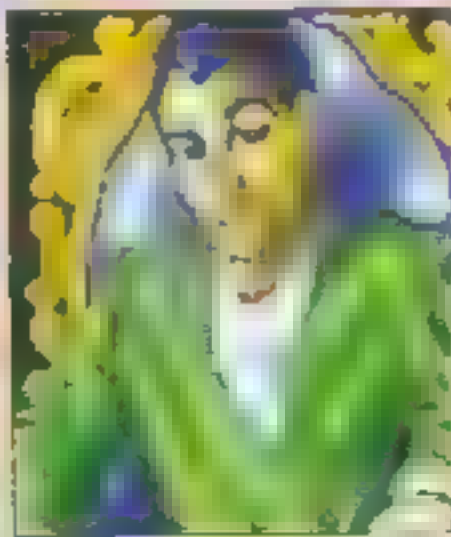
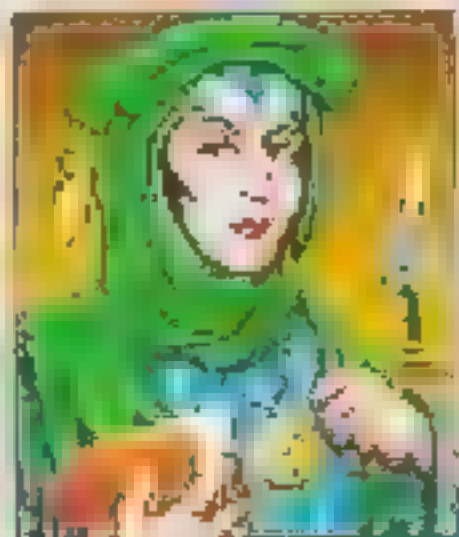
❏ 吸血鬼的房間，在這你可獲得一樣魔法物品：Wand of Lightning 和一份牧師卷軸：Restoration 和 Resurrection (復活)。

❏ 隊伍會遇到 Ueber Hulks，在這場戰役之後，你可發現一樣相當有用的武器：Wand of fireballs。

❏ 若你選擇直闖龍穴則會有下列狀況，小心這將是最後一戰，主意聽來：

❏ 由 Stage 3 可經 Stage 1 到達，這是唯一可到龍穴 (Dragon Lair) 的通道，到達使用 Look 指令，便可到達龍穴。

❏ 龍穴入口 這兒的戰鬥較為困難，如果在這之前，你有受傷或法術用掉了，可在這安心的休息並記憶法術，不過最好先存檔。



❏ 這兒便是遊戲最後的戰場，雖然眼前盡是寶石，不過敵人卻也將你團團圍住了，這是一場相當相當困難的戰爭，常常還未輪到你，你的主力人員魔法師便一命嗚呼了，在這如果你能夠的話，可先去 9 拿那把火球之杖 (Wand of Fireballs)，把它給隊中的流浪者用 (他必須會魔法)，則讓巫師和牧師施 Charm 和 Hold 法術多拉幾個敵方的巫師加入並將敵人定死，利用火球之杖把遠方的巫師先幹掉，或讓其失去施法的能力。小心點！相信可以打敗敵人，況且後來又有矮人來幫忙，他們可是相當好的替死鬼，因他們會聚在一起，而敵人會將法術用在能傷害最多人的地方，當然自己也要想辦法散開。好不容易將敵人打敗，可是不要忘記還有那隻眼，雖然只有一隻，不過小心它的噴氣，將隊伍的魔法師和牧師遠遠散開，而其他人分佔它的



上下左右，讓矮人當替死鬼，相信不必多久，龍還是會被你簡單打敗。如果隊伍能從這兩場戰役中存活並獲得勝利，那你們將是北方的英雄 (The Heroes of the North)，在矮人們的簇擁之下，走下山到 Ice Wolf 治療夥伴，並一同慶祝再一次的勝利。



25世紀系列 II ★ 瑪催斯計劃 MATRIX CUBED 瑪催斯計劃



完全攻略(二)

HISTORICAL MUSEUM

/ Lucifer

① 博物館的大門，當隊伍試著帶 Steff 和她的資料離開時，RAM 部隊會阻止隊伍。

② 一間電影院，Chade 帶著隊伍在此尋找筆記，發現不在此處後，Chade 建議去 10 處試試看。

③ Chade 在此加入隊伍。他會以尋找筆記為理由拖延隊伍直到他的目的達成。

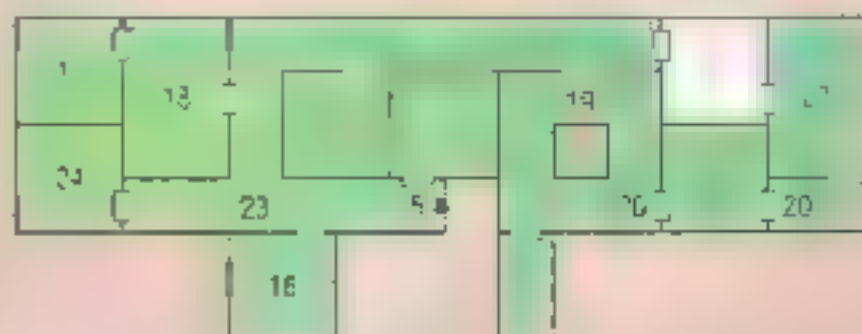
④ 通往 2 樓的樓梯，某些樓梯設有震撼手榴彈。可以安全踏上此樓梯層數可由 13 處得知。

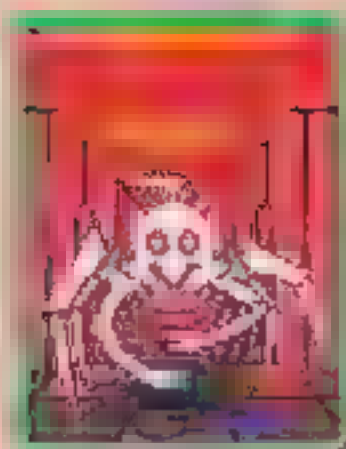
⑤ DNA 展覽，ECG 在此攻擊，Chade 再度沒找到筆記，打算再去 13 處找找看。

Level 1



Level 2





11. RAM 把 Stefi 監禁在此，擊敗 RAM 的部隊後，Chade 教授告訴隊伍在 8 處的秘門。

12. 在 11 處的戰鬥後，RAM 的部隊包圍隊伍，Chade 捨身讓 Stefi 逃跑，如果隊伍跟著 Stefi 則可以把門栓上以爭取時間。

13. 一座古老的電腦在此展出，成功的執行 Program 技能可獲得安全登上 9 處樓梯的方法，它們是 1、2、3、5、7、11、13、17。Chade 此時會發狂似的跑向 11 處，隊伍應跟著他。

14. RAM 的部隊進入後，安全機器人在此巡邏，攻擊它們會使警報響起，帶來更多的機器人，如果隊伍的 Move Silently 技能夠高的話可以成功的逃走。

15. 通往 9 處的樓梯。

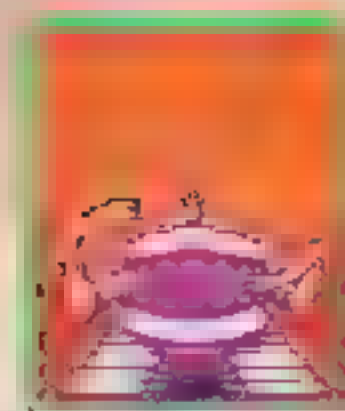
16. Stefi 的筆記藏在這房間的某個角落。



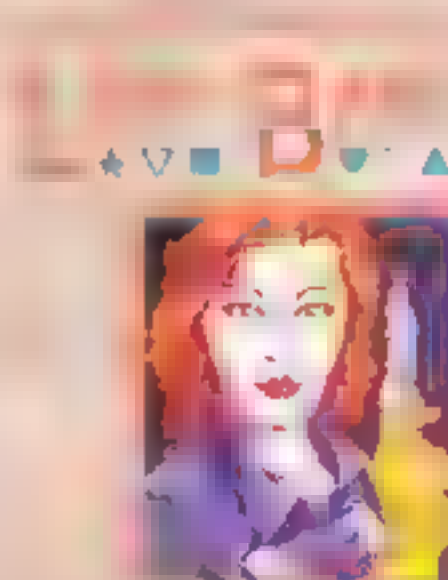
17. 當隊伍從 17 處回來時，RAM 正在破壞這個房間，如隊伍不動聲色，可以得知 RAM 發現 Stefi 藏在 21 處。

18. 當工程師們準備把門炸開好抓到 Stefi，如果隊伍不攻擊，Stefi 就會被抓走。戰鬥後如

果隊伍想炸開門則會傷到 Stefi，而敲門則會讓 RAM 的援軍有時間到達。



19. Stefi 藏於此處，如果她受傷了隊伍必須成功的治好她，否則她將會大為降低隊伍的



回到太空站後，我們立即前往月球基地尋找 Colder 博士。一登陸後，Jenner 組長要求我們以外人的身份來調查月球上官商勾結的內幕，靠著他給的警徽，我們成功的讓 Jenner

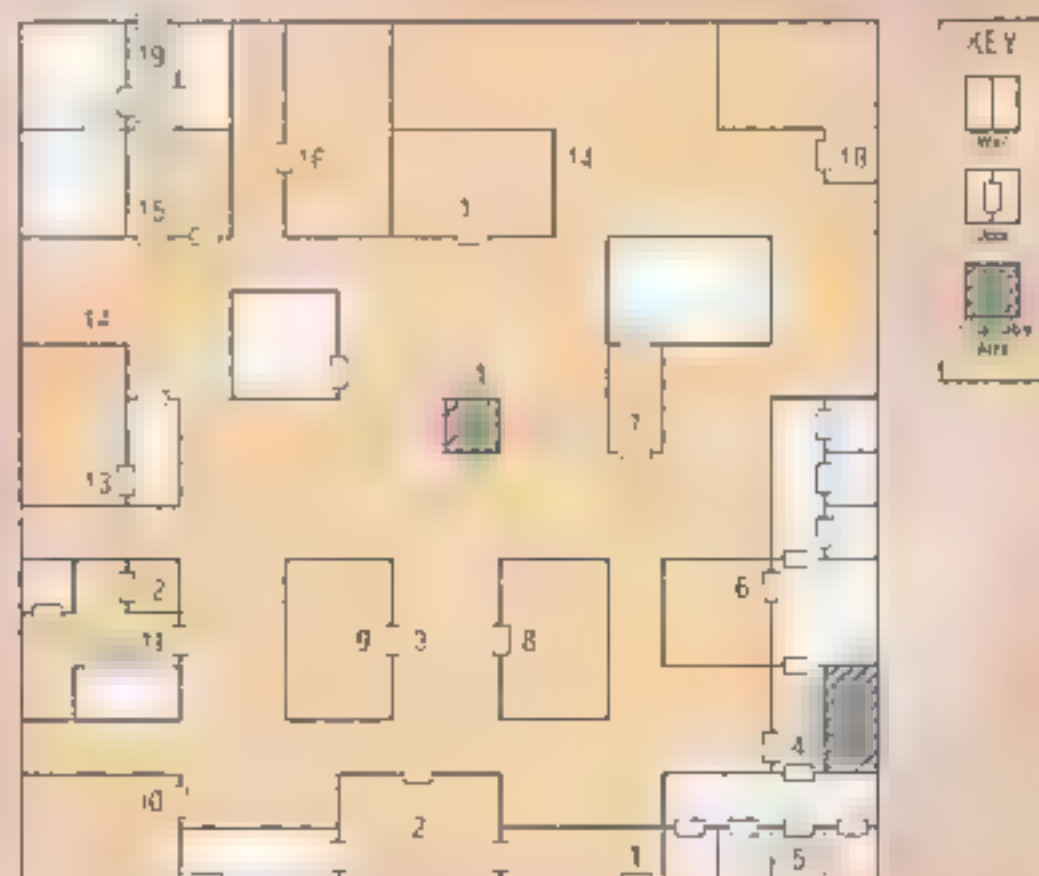
速度。東北方的電腦擁有 Stefi 核融合爐的模擬資料，呼叫 Scot.dos 幫忙是比較可靠的方法，雖然其它的選項會使隊伍得到更高的經驗點數。

20. 隊伍完成了 21 處的任務後，機器人在此攻擊。

21. 隊伍救出 Stefi 後 RAM 的部隊在此攻擊。

22. 如果 Stefi 在 21 處被抓，她會被關在這裡。

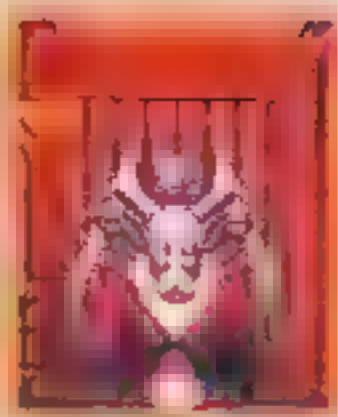
組長逮捕了他們，Jenner 也讓我們進入 Teal 的實驗室找 Colder 博士，沒想到 Purge 的 Sid refuge 又陰魂不散的出現在此，他打算把 Carnifern 釋放到地球上，但靠著 Colder 的幫助而阻止了。Chummer 不要使用太久，一旦壞掉，即使修好後也會很容易再壞掉。我們又再度打敗了 Sid refuge，而 Colder 博士則向地球而去，我們也跟著離開。沒想到我們的船發生嚴重的輻射外洩，慌忙中從救生艙逃出，卻被不知名的曳手光束所捕獲，不可知的未來正迎接著我們...



- ① 隊伍由此進入太空站。
- ② 港務處，隊伍在此得知他們的船已被扣押。
- ③ 如果隊伍直接走到這裡，可以遇見 Coldor 博士，可以和她談話，但不要試著抓著她，她坐著 Tsai 的車子離開。
- ④ 太空站的警察局，如果隊伍觸動了警報，應先以電話通知 Jenner 組長才能進入。
- ⑤ Jenner 組長的辦公室，他要求隊伍幫他調查 McKay、Kai、Tsai 三人之間的關係。
- ⑥ McKay 的辦公室，如果警報沒響，隊伍可帶著所有的證據來此定下會面的時間。
- ⑦ Kai 的辦公室，調查過 Kai 的檔案後可以在此找到罪證。等罪證齊全後，罪犯們將會聚集在此。
- ⑧ 補給品店。
- ⑨ 豪華用品店。
- ⑩ 滿佈謠言的酒吧。



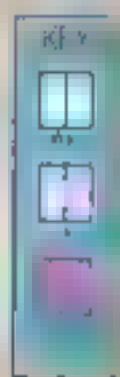
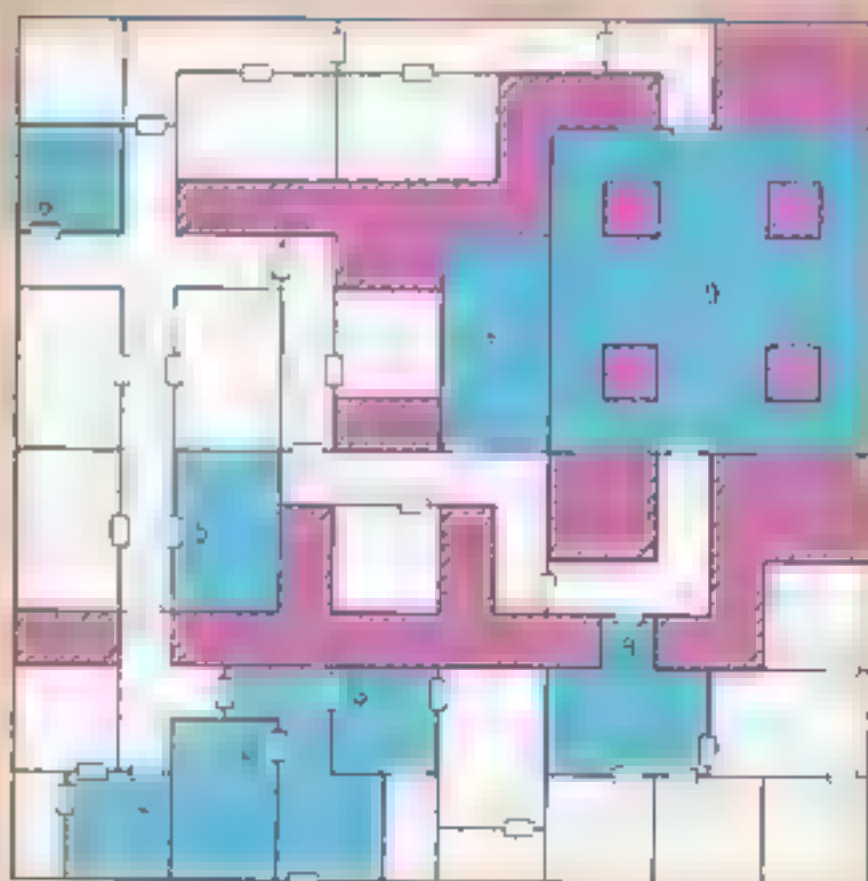
- ⑪ 當警報觸發後，不要進入 McKay 局長的房子，先打電話給 Jenner 組長，否則警察會在此等待。
- ⑫ 看過 McKay 的檔案後可以在此找到罪證。
- ⑬ 警報觸發時，這個訓練中心無法進入。
- ⑭ 公共電話，常常打給 Scot dos 和 Jenner 組長，打給其他人則可以獲得線索，罪證齊備後打給 Kai 或 McKay 其中一人可定下約會。



- ⑮ Tsai 的武器實驗室。在三名罪犯被抓前，這裡都是 Purge 的特遣隊，要想強行闖入是十分危險的，被請求離開時最好離開。
- ⑯ Giotto 礦業的分公司，如果

- 隊伍亮出假警徽，負責人會提供炸藥。
- ⑰ 資料銀行，如果隊伍亮出警徽可以不用戰鬥直接查詢資料。每一個罪犯的個人資料都有罪證藏匿的地方，而其它的檔案則提供有趣的主題。
- ⑱ Tsai 的住宅，在一座雕像下可以發現 Tsai 計劃散播植物怪到地球的日記。
- ⑲ 通往 Tsai 武器實驗室的門。

THE WEAPORARY LABS



- ① 隊伍由此進入並遇見 Purge 的改造人。
- ② Coldor 博士被 Purge 的人推入此處，她已經擊退了一部份的 Carnifern，隊伍消滅了其餘的之後，她說出她另有一臺完成的原型 hummer 可以逐退 Carnifern，藏放於 5 處，並要隊伍自走廊前往停放人箭處，她則從通風管前往會合。
- ③ 如果隊伍知道 hummer 的存

- 在並且成功的執行 Re-Electrical 技能，則可以修復 hummer 的零件。
- ⑤ 存放 hummer 之處，它在實驗階段，非常容易壞，當它有效時，可使 fern 撤退或留在房間中。
- ⑥ 存放炸藥之處。
- ⑦ 維生安全系統控制室。的執行 Bypass Security 將實驗室所有的門打開。
- ⑧ 控制中心。成功的。

Programming 技能可以讓隊伍對實驗室各處噴灑除草劑及關閉發射臺的圓頂。除草劑可以消滅所有的 Carnifern，而關閉圓頂則可以延遲 Purge 的行動，因此當隊伍

到達9處時敵人的數目將大為減少。

⑨發射臺。成功的 Hide in Shadow 可以使隊伍潛近火箭，取得先行攻擊的機會，戰鬥開始前隊伍看見 Colder

博士潛入火箭。如果隊伍被發現，則必須與 Purge 的戰士多打一場；而如果隊伍在8處關閉圓頂，敵人數量將減少。

RAM BATTLER DEIMOS



走出救生艙後，發現是 Dr. Kane 救了我們，經過一番

交談後我們答應替他在 RAM 的戰鬥艦安裝炸藥，而他則讓我們進入另一個 RAM 的據點以爲交換。沒想到我們裝好炸藥後卻被 Kane 出賣，被 RAM 抓至火星的監獄，在模擬的火星大沙漠中我們遇到了前來找我們的 Buck 和自食惡果的 Kane，憑著 Buck 的機智我們走出了令人瘋

狂的大沙漠。我們聯合了獄中的犯人們逃獄，Kane 趁亂逃走，而我們救走了 Stormrider 的大使，我們雖然安全的逃出，可惜 Scot.doe 卻慘遭安全系統殺害，懷著滿腔的怒火，我們航向地球……

1 拘留室。NEO 或 Kane 的特務將隊伍釋放，並給予一些訊息。

2 這道門通往其它的拘留室，但隊伍無法通過安全系統。

3 通往平民區的通風管。

4 回到拘留室的通風管。

6 通往娛樂室的電梯。

9 遊戲室。隊伍打斷 RAM 的成員的活動。他們某些是友善的，其它的則有敵意。如果隊伍與友善的人比賽則可得到一些流言。

10 電梯。專給擁有通行證及通行密碼的艦上人員使用，通往艦上限制平民出入的區域。

11 指揮官的房間。副武器控制區的負責人，隊伍可以試著拿走他的通行卡。

12 隊伍必須擁有通行卡才能 Bypass Security。

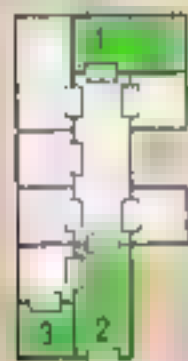
13 RAM 的艦載人員在此攻擊入侵者。

14 隊伍必須將炸藥安置於此。

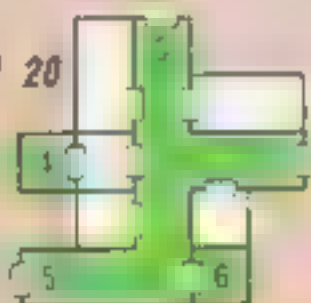
15 通往第一娛樂室的通風管。

16 通往副武器控制區的通風管。

Detention Level 19



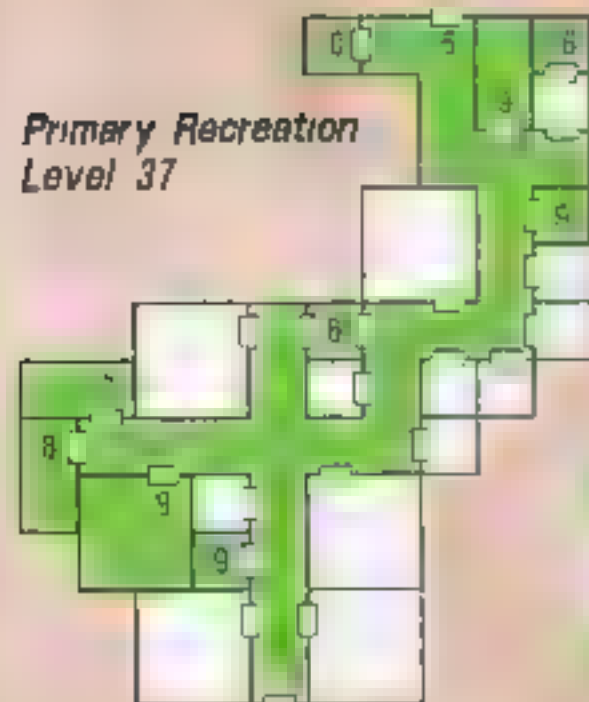
Civilian Level 20



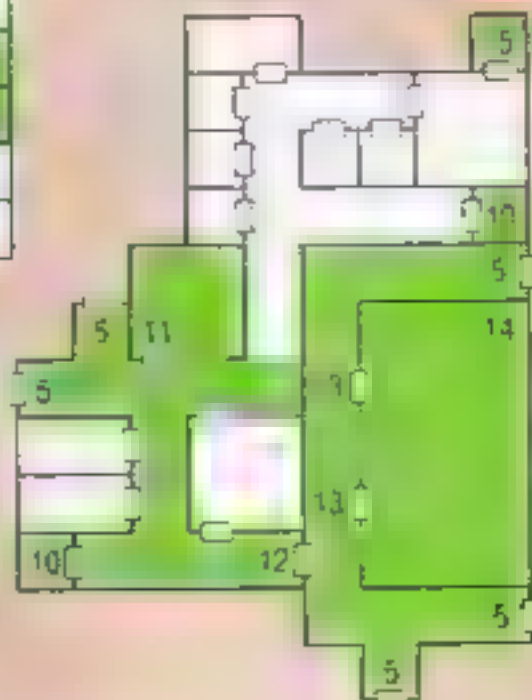
Secondary Recreation Level 31



Primary Recreation Level 37



Secondary Weapon Control Level 41



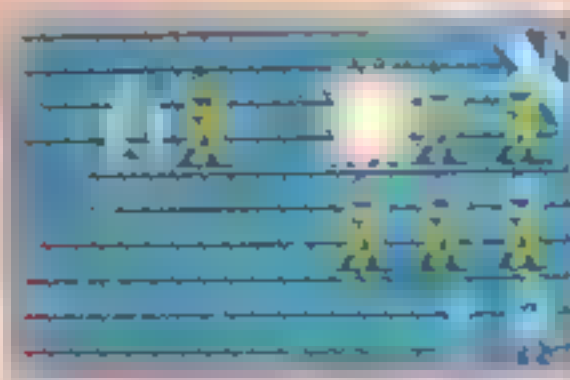
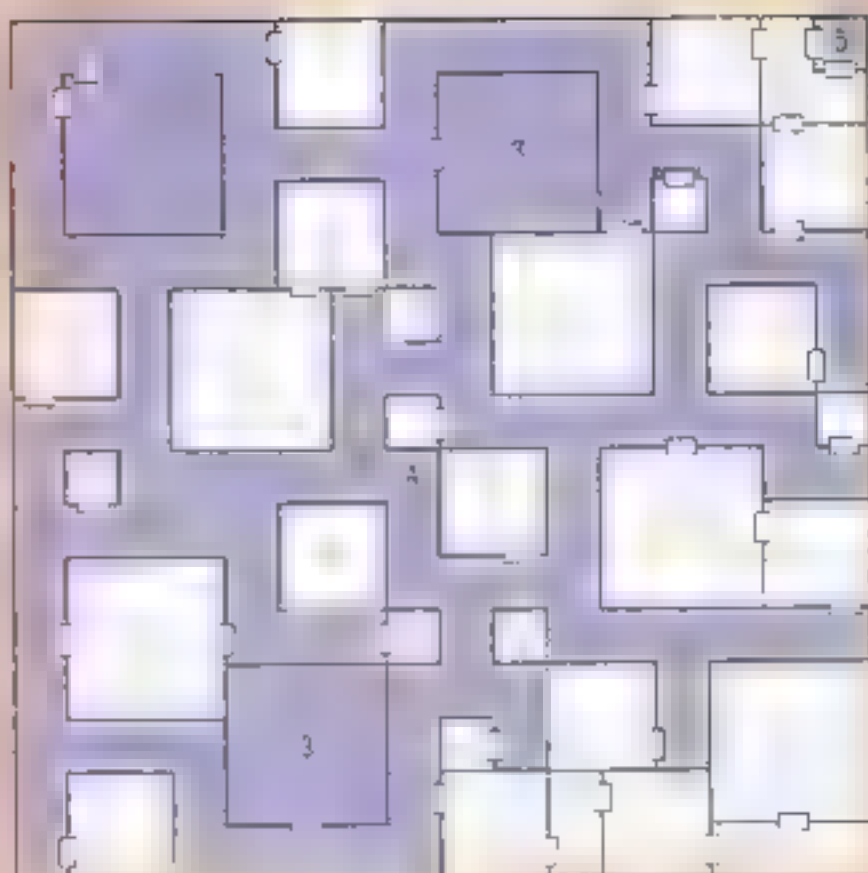
MACROSS

- ①這座沙漠是沒有盡頭的，隊伍可以遇見 Buck Rogers，而如果你隊伍在艦上拒絕與 Kane 合作，他也會出現在此。要走出這座沙漠必須疊羅漢以到達天花板的高度，最頂端的一人，必須 Climb 技能夠高或 Acrobatics 夠高才能進入。進入後必須赤手空拳與 Dog Gennie 作戰。
- ②隊伍由此逃出模擬環境監獄。

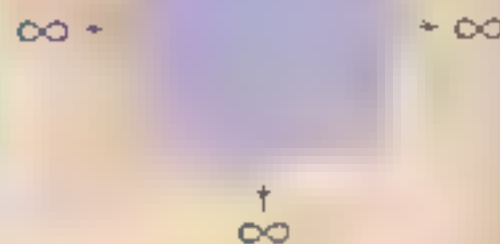


- ③通往另一座環境模擬監獄的門。
- ④在這一層的任何地方都可以遇見 Dog Gennies 和自動醫療機。Desert runner 和 Low lander (可以說服) 加入攻擊 5 處守衛機器人的行列。
- ⑤守衛機器人。隊伍如果沒有 Desert runner 和 Low lander 的幫助會相當危險。
- ⑥通往 5 處的暗門。
- ⑦監視各區域的控制室。隊伍與 Terrin 守衛作戰。
- ⑧偵訊室。隊伍和守衛作戰救出一名叫 Nattakka 的 Storm rider。
- ⑨⑩隊伍在 9 處找回武器，並用它們來打開 10 處的門。
- ⑪保安室。隊伍與剩下的守衛作戰。
- ⑫ Scot.dos 出現在電腦上，很快的被 Digital Shark 所追殺。要救 Scot.dos 必須以

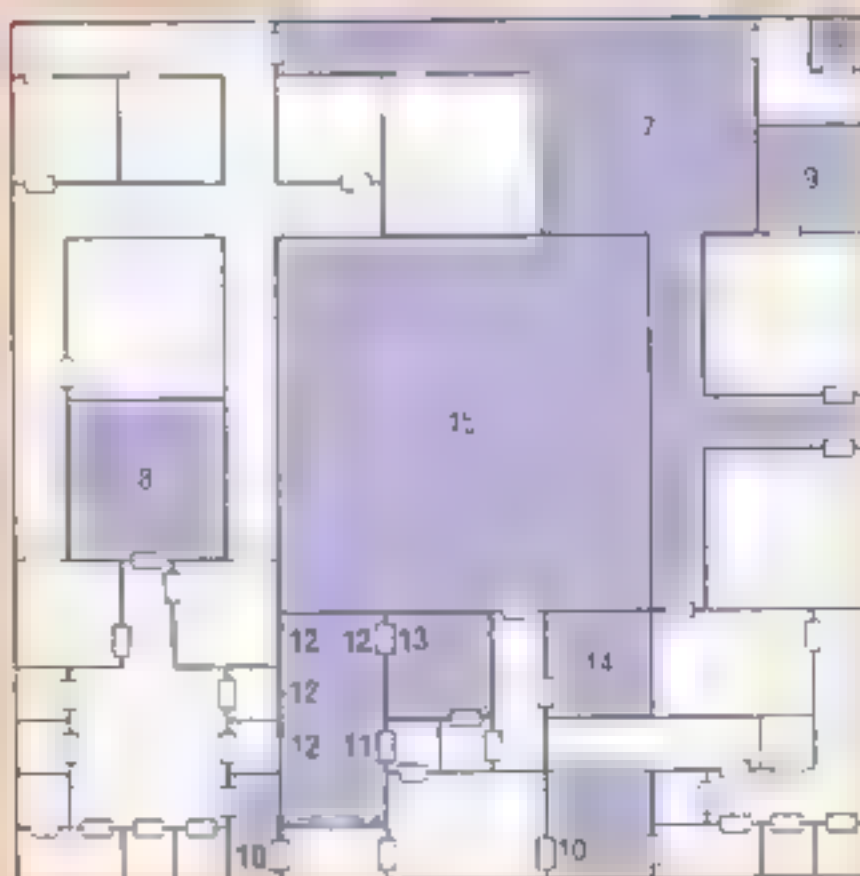
Level 1



Strange Cell



Level 2



Programming 技能將電腦的各個 Cell 關閉，接著在這些 Cell 中尋找 Scot.dos 並將它釋放。

⑬ RAM 的援軍抵達。隊伍打勝後 Buck 會再加入隊伍，要

求隊伍護送他們至 14 處。⑭動力室，隊伍在門外與 E 的援軍激戰。⑮當監獄動力被切斷後，的船降落於此，隊伍登船回到 Salvation。

由於 Scott.dos 臨終前發現 RAM 在 Fortuna 基地有一名潛伏間諜，事關重大因此我們立即前往調查。我們發現 Zachary Cebert 就是間諜，但隨即 RAM 侵，暫時擊退他們後我們來及把 Zachary Cebert 帶走，隨我們啟動基地的自毀裝置後，回 Salvation。

Level 1



A1：隊伍由 1 號氣鎖門進

A2：RAM 由氣鎖門 2 號入侵。

- 1 連接五座樓層的電梯
- 1 隊伍在此發現特殊的裝置，把它帶去給 16 處的負責人。
- 2 需要第一級以上通行卡才可通過的門。
- 3 RAM 攻擊過後，隊伍在此發現一名重傷的 NEO 士兵，他交給隊伍一件 Martian Battle Armor with Field。

Level 2



- 4 在 1 處找到特殊裝置後，隊伍到此與研究計劃負責人見面，他告訴隊伍去找 9 處的

Hampshire 博士。

- 5 需要第三級以上通行卡才能通過的門。
- 6 如果隊伍從 15 處獲得消息，可在此找到第四級的通行卡。

7 當啟動自毀系統的命令下達後，隊伍必須護送一名軍官至副電腦控制室。

8 如果隊伍已知和 Hampshire 博士談過話，可以得到柄 Lunarian mono sword

9 Hampshire 研判 Zachary Cebert 是間諜。隊伍應通知 16 處的負責人此事。



10 覺醒，RAM 入侵後非戰鬥人員躲藏於此。應將他們帶往 1 號氣鎖門。

11 如果間諜由 15 處逃出，他將和援手在此等待。

12 Zachary Cebert 的房間，放有一張寫上密碼 "Elroy" 的紙及一隊 RAM 的殺手。

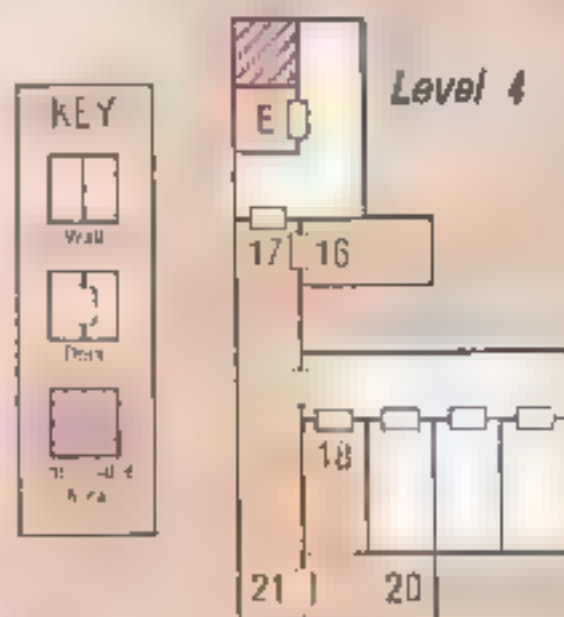


13 如果隊伍仍未找到 1 處的基地，一名守衛會建議搜索基地第一層。

14 隊伍啟動自毀裝置後由此緊急逃生艙門離開。

15 如果隊伍在 17 處被警告要小心陌生人，並去過 12 處，一名 RAM 的間諜將會在此與

隊伍見面，成功的 "Fast Talk / Convince" 可以得到將 Zachary Cebert 定罪的文件。否則必須打敗許多敵人才能獲得文件，獲得後應立即前往 16 處告知負責人。



16 基地負責人在此，所有新發現的訊息，都應帶來此處以獲得進一步的進展。當把從間諜處得到的文件帶來時，RAM 入侵，而他也在 RAM 的攻擊下死亡，不過臨死前他說出密碼 Wilbur。

17 如果隊伍找到裝置，但沒有文件時一名守衛會提到在乘員層的活動有異。

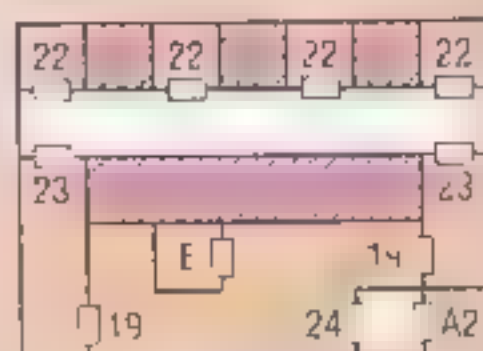
18 攻擊過後 Zachary 和一群衛兵躲藏於此，帶他去 22 處。

19 需要 4 級以上通行卡的門。

20 主電腦室，攻擊過後使用 Programming 技能和密碼 "Wilbur" 可以封閉 2 號氣鎖門。

21 攻擊開始後守衛才會讓隊伍進入。

Level 5



- ②監獄。間諜必須被關在此處。
- ③隊伍必須帶著間諜才能進入此門。

PURGE HEADQUARTERS

Buck 對於我們未能把 Zachary 帶回來感到相當失望，不過他隨即交給我們另一個任務。Purge 的科學家 Jerrod Malcolm 博士發展出一種放射性爆炸瓦斯，正是 Matrix 裝置所需的，而我們必須取得它才能繼續研究計劃。Buck 並且交給



我們一張通行卡。我們在地球與 Red Carrin 見面後乘船前往 Purge 的總部。在 Purge 總部裡我們找到了被囚禁的 Romney 博士。殺死了目前的代理負責人 Hanibl Sooth，可惜 Sid Refuge 那個改造人不在此。最後啟動 Purge 研究的 Bug Nine 病毒

在平民被疏散後，隊伍可以殲滅 RAM 第一波的攻擊。在這之後隊伍必須前往副電腦室（7 處）及主電腦室（20 處）。

消滅了 Sooth.dop，我們成功的救出了 Romney 博士和 Jerrod Malcolm 的筆記，最後我們前往沙漠中的廣播電臺，消滅了佔領那裡的 Purge 成員之後，我們回到 Salvation。

- ①大廳。成功的執行一項高難度 Fast talk / Convince 技能才能避免 Purge 守衛的攻擊及警報的響起。
- ②從此地道進入的隊伍必須面對二道安全門，成功的 Bypass Security 可以避免機器人的攻擊而安全通過亦可避免警報響起。
- ③自助餐廳，在警報響起前 Purge 的成員在此用餐。隊伍可以聽到有關 Purge 內部的傳言。
- ④ Hanibl Sooth 的秘書，他會召來警衛並啟動警報。
- ⑤ Hanibl Sooth 的辦公室，隊伍發現一封 Sid Refuge 的

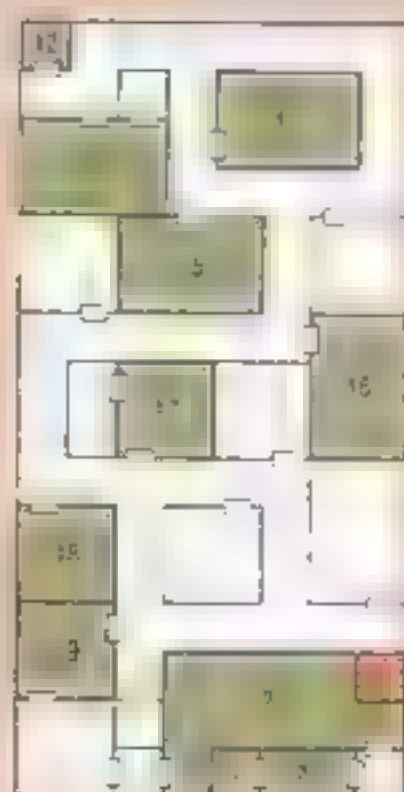
信。牆上的螢幕顯示實驗室的情況。



- ⑥ Purge 宣傳部的人員在此開會，隊伍若選 WAIT 可獲得有關 Purge 的訊息。宣傳人員隨後會啟動警報。
- ⑦印刷室，隊伍可以找到一本宣傳小冊子。
- ⑧ Hanibl Sooth 處理 Purge 的行政事務。選擇 WAIT 可得訊息。Hanibl 隨後離開，隊伍必須面對 Purge 的戰機和機器人。
- ⑨ Romney 博士在此等待救援。
- ⑩通往第二層的電梯。
- ⑪通往第一層的電梯。
- ⑫電腦中心，擁有關於 Bug Nine 的資料。啟動 "Sana Inai Media Sequence" 將導致毀滅性的音波攻擊。
- ⑬武器研究室。如果隊伍擊，Purge 的工程師會以力強大的 Bolt Rifle 反擊。
- ⑭一把槍的各部零件散落在處，隊員成功的 Repair Weapon 可以拼出一柄月球 Laser Rifle。



△ Ground Floor



◁ Upper Floor



- ⑮一名科學家正在研究毒斯，如果隊伍直接攻擊室內，毒斯瓦斯。隊伍。

行來靠近他，以從他口中獲得消息。

10 大眾傳播實驗室。Purge 的科學家在討論有關潛意識控制的科技。

11 電腦實驗室，隊伍獲得有關 Bug Nine 的資料。

12 隊伍抵達時 Hanibl 正好完成將它的人格載入電腦的工程。他率領技術人員與守衛攻擊。

13 科學家攻擊隊伍。隨後

Malcoln 博士加入戰鬥。

14 Sooth.dop 嚐試關閉所有電腦。

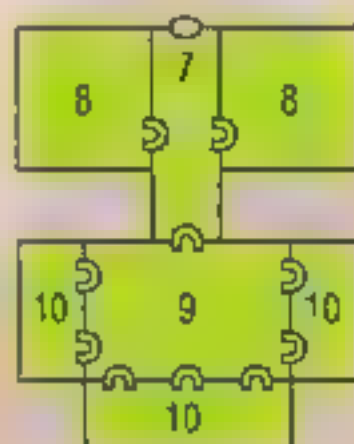
15 Programming 技能最高的隊員可以使用電腦。Sooth.dop 會阻步任何 Download 的舉動。隊員啟動安全等級第四級的 Bug Nine 以消滅 Sooth.dop，隨後 Download 在安全等級第二級的 Malcoln 有關放射性爆炸瓦斯的資料。

隊伍在基地失敗的話。)

16 通往 12 處的通道。

17 如果隊伍在 38 處將海盜的空氣抽光，殘存的敵人將會聚集此處，打敗他們就可航向木星。

Level 1- Propulsion Area



18 通往 13 處的通道。

19 推進系統在此，隊伍可以使用 Jury Rig 技能修好它。

20 技術人員使用 Sonic Stunner 來操縱船，觀察或與他們談話以獲得訊息。再次遇上時，如果隊伍沒與海盜合作，他們就攻擊。

21 船體的神經末梢暴露在外。隊伍所治好的神經傷害越多，修復其他設備也就越容易。稍後如果隊伍修好此船的意圖失敗，則必須來此使用 Sonic Stunner。注意：隊伍一定要有 Sonic Stunner 才行。



行列，經過一番努力後，Stormrider 又多添了一份抗暴的力量，而我們也抵達了木星。

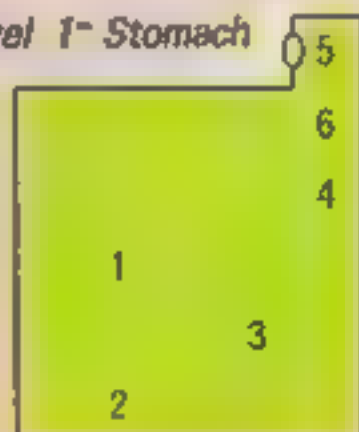
1 危機搶門，如果隊伍在 4 處成功的話，可由此進入那艘 Living Ship。

2 乘員居住區。

3 通往 Stormrider 居住區域的門。

4 控制室。Living Ship 的航線正好直向基地而來，要避免這次危機，隊員必須成功的執行困難度「極高」的 Commo Operation 和 Programming Rolls 技能才行，否則基地會被 Living Ship 一口吞下。

Level 1- Stomach

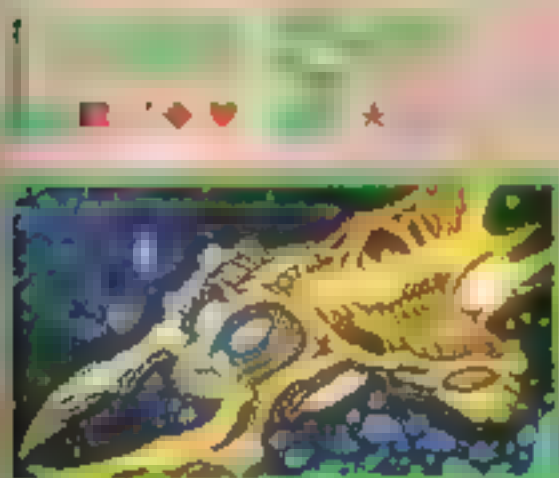


1 如果隊伍在基地失敗的話，他們出現於此。

2 Maelstrom Rider 的殘骸。

3 Hyper-crabs 及 Hyper-scorp 攻擊隊伍。

4 Natbakka 屍體在此（如果隊

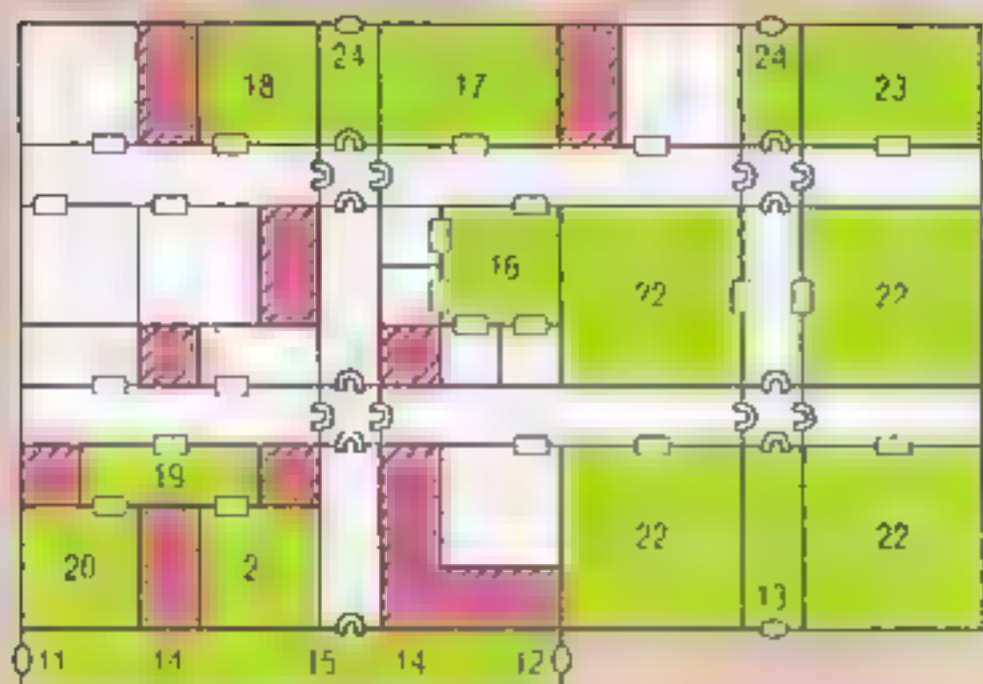


1 到 Salvation 後，我們奉命前往木星加入 Leander 的研發，由於 NEO 沒有如此長程的太空船，而 Natbakka 答應負責我們的交通問題，我們和她一起前往 Juno 的 Fungus 基地，沒想到，我們的交通工具——一隻巨大的變種生物竟然一口將基地給吃了下去，Natbakka 不幸身亡，我們發現“它”是因為被海盜所挾持才如此瘋狂，眾海盜的目的只是要前往木星的小衛星上建造基地。我們在船上一方面搶修各項設施，一方面說服海盜們加入 Stormrider 對抗 Genetic Foundation 的

Fungus Asteroid Base



Level 2- General Quarters



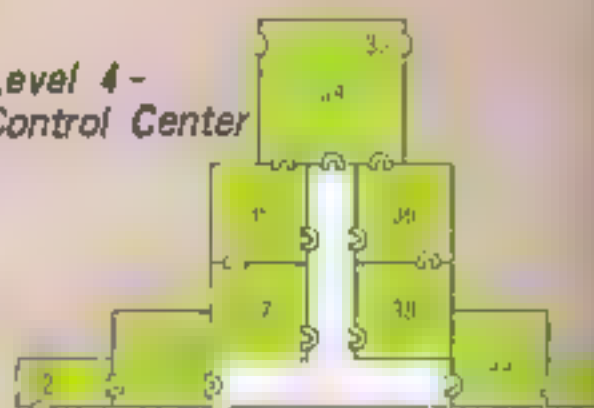
- 11 登艦入口。隊伍在基地的嘗試成功的話可由此登艦。當隊伍上船後它隨即封閉。
- 12 通往5處的通道。
- 13 通往7處的通道。
- 14 海盜在這些地點其中一個攻擊隊伍。
- 15 隊伍聽見海盜的腳步聲，成功的跟蹤他們可以到達16處。
- 16 海盜把 Stormrider 監禁於此，隊伍可以嘗試著讓海盜與 Stormrider 聯合，如果失敗，則必須打敗海盜才能釋放 Stormrider。



- 17 機器人修理室。機器人攻擊隊伍。
- 18 海盜與 Stormrider 正在作戰。隊伍如果成功的說服海盜的話，則可以在這兩個團體間達成停戰協議，海盜並會告知 Stormrider 被監禁在16處。
- 19 醫療室。

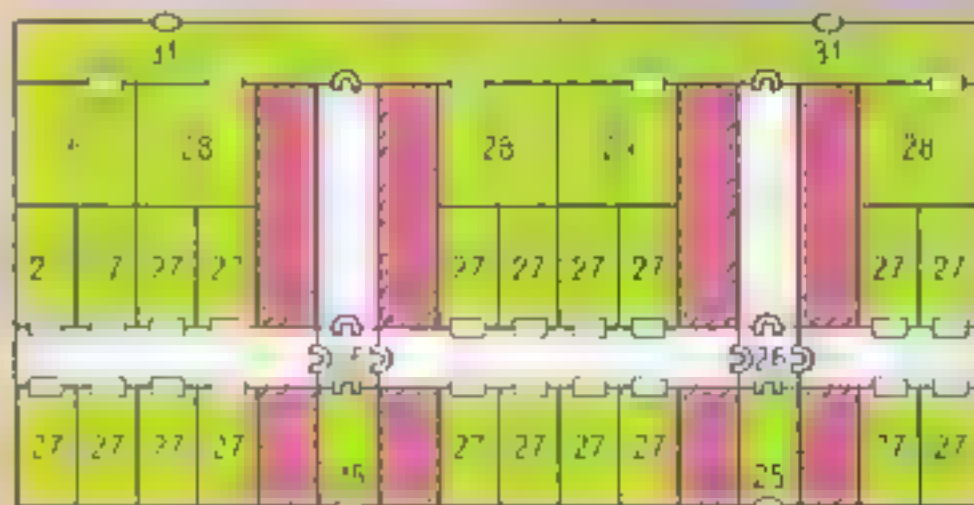
- 20 自動醫修機，如果隊伍將其修好，則可以回到此處接受治療。
- 21 補給品室。
- 22 貨艙。成功的使用 Notice 技能可以發現亂數決定的物品。
- 23 工作人員在研究一些設備，若隊伍詢問有關 Gear 的事，他們會幫忙做出可以修理船隻的工具；或者隊伍可以打敗他們再拿走工具。
- 24 通往第3層的通道。

Level 4- Control Center



- 32 通往第3層的通道。
- 33 機器人守衛此處，如果隊伍沒有29處得來的通行證，將會面對數波的機器人和海盜的攻擊，而在34處的海盜會得到警告，隊伍也無法再與

Level 3- Crew Quarters



- 35 通往第2層的通道。
- 36 如果隊伍殺死34處的海盜，則機器人會在這些地區中攻擊（其中的一個地區）。
- 37 乘員住所。裡面的海盜或技術人員可提供訊息。在隊伍於36處抽光空氣後可在此找



- 到海盜的屍體或活下來的海盜。
- 38 軍官的居所。在此可找到一本海盜的航海日誌。
- 39 海盜們正在討論他們的計劃。隊伍必須說服他們與 Stormrider 合作或打敗他們才能取得通過33處機器人守衛的通行證。
- 40 Stormrider 正在躲避海盜，隊伍可以說服他們與海盜合作。
- 41 通往艦橋的通道。

他們談話。如果隊伍與34處的海盜作戰，這裡的機器人也會攻擊隊伍。

②海盜與技師們試圖把一個裝置連接上這艘船。如果隊伍沒有說服任何一個在下層的海盜或技師，他們會直接攻擊。否則隊伍可以嚐試幫助他們修復船隻以換取前往木星之旅。海盜首領接不接受則得視隊伍所說服的海盜數目而定。如果隊伍殺死海盜，則有可能摧毀他們的裝置，自行連接裝置則會使所有系統失靈，必須到推力系統處才能使船移動。而海盜如果答應讓隊伍修理或是隊伍摧毀了那個裝置，則必須修好41、35、36、37、38處的設備（提示：先修好8處的設備可以增加維修成功的機會）。

③通訊室，如果隊伍仍未說服 Stormrider 加入聯盟，則必須在此說服他們。

④導航系統，先修好37處的偵測系統以獲得座標來設定航向。

⑤偵測系統，如果隊伍修好了它，則可獲得船的座標來輸入36處的導航系統。

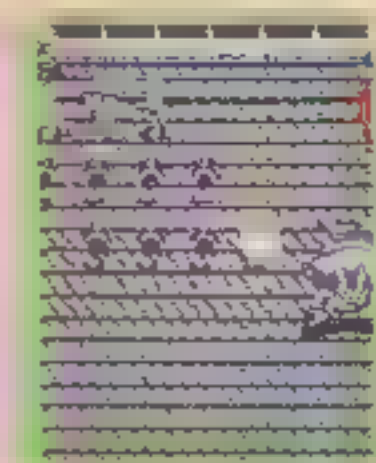
⑥如果隊伍修好了這裡的維生系統，則可以把海盜們丟入太空中，這方法大大減少了最後一戰時的敵人。

⑦通往第5層的通道。

⑧受傷的生理組織，如果隊伍治好了夠多的傷害，則可以更輕易的修好船隻。

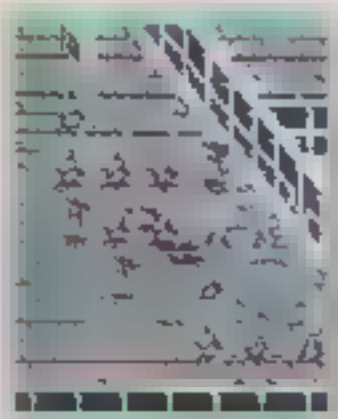
⑨從控制系統通往大腦的連線，至少要修好一個才能控制船隻。

⑩通往第四層的通道。



STORMRIDER UNIVERSITY

我們到達 Stormrider 的大學試圖說服 Leander 的助手 Makali 回到 Matrix 計劃，但她與她的同胞仍然以在 Amalthean 的奴役下為由而拒絕了。同時間 Am



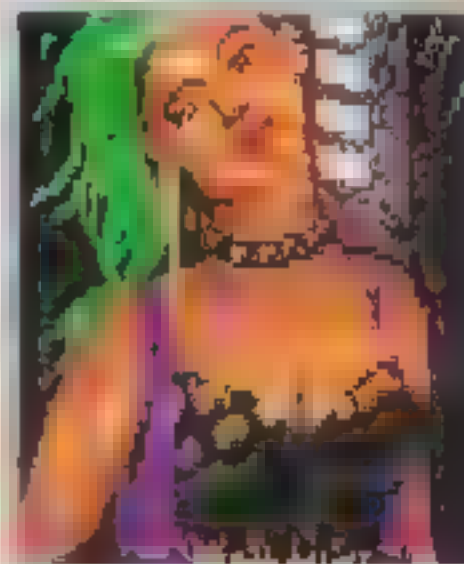
althean 的戰士開始攻擊這所大學，意圖消滅 Stormrider 的反抗

①提示：如果隊伍成功的聯合了 Stormrider 和海盜，則這次任務就算完成。

②如果隊伍把海盜丟入真空中，則 Stormrider 會告訴隊伍前往海盜最後的集結地與海盜做一決戰。否則海盜會繼續攻擊以重獲控制權。

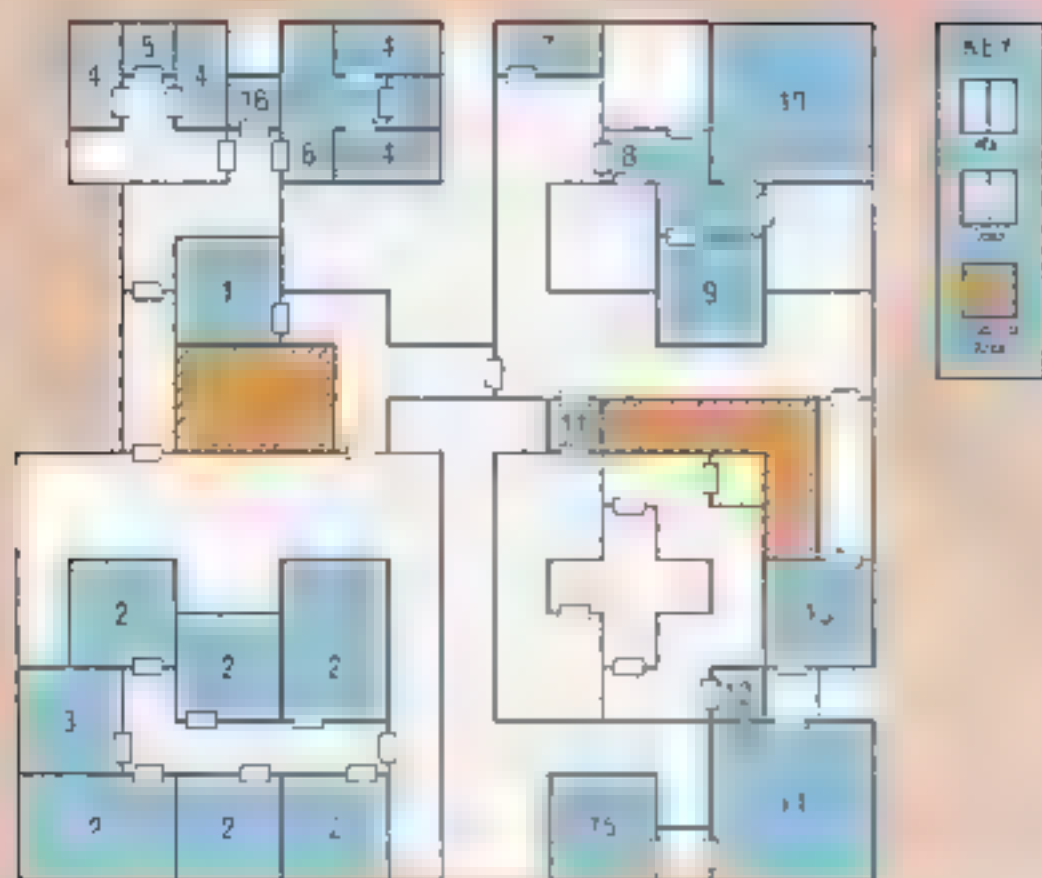
③如果隊伍與海盜合作，則 Stormrider 會反攻以求獲得控制權，隊伍仍有最後一次機會說服兩方停戰，否則就必須加入其中一方的戰鬥。而選擇海盜則會導致悲慘的結局。

力量，我們在圖書館、電腦中心、學生宿舍、實驗室等地分別將這些可恥的奴役者擊退。隨後反抗軍的首領 Tsubulu 要求我們以人類的身份攜帶 Makali 所發展出來的 Waspopper 生物武器進入 Genetic Foundation，以摧毀他們的勢力，將 Stormrider 從被奴役的悲慘命運中解放出來，沒想到我們在門口就被識破，反被監禁了起來。不過靠著在裡面工作的 Stormrider 的協助，我們取回自己的武器，並逐步癱瘓了整棟大樓，同時以他們的培養液培養出了致命的 Waspopper，我們回到大學，Makali 加入我們回到浮在木星大氣中的採礦平臺—Leander 的實驗室。



Level 5- Bran





①降落臺，隊伍由此抵達和離開，Amalthean 入侵時他們佔據此處。

2) Stormrider 的實驗室。

②在 Asputhean 入侵前，隊伍在此遇見 Makali 博士，戰鬥開始後敵人把她的生物武器釋放出來，打勝這一仗就收復了實驗室。

(學生宿舍)

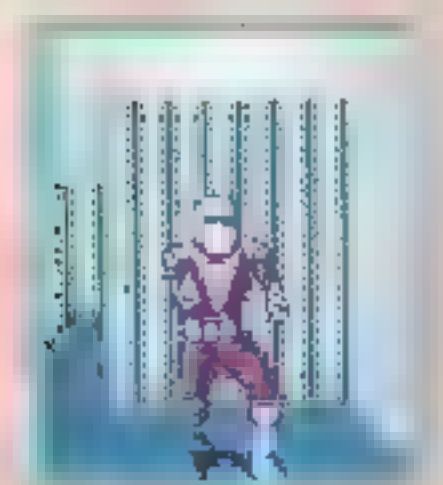
該隊伍沒有可以開動這些電梯的通行卡。

● 攻擊宿舍的小隊攻擊隊伍。
勝利後收復學生宿舍。

7 隊伍在戰鬥開始前和結束後
可以在此訓練。

進教室，戰鬥開始後，隊伍應對一個正在破壞教室的 Amalthean 小隊攻擊。

實如果隊伍沒攻擊B處的小隊，他們會出現在此。



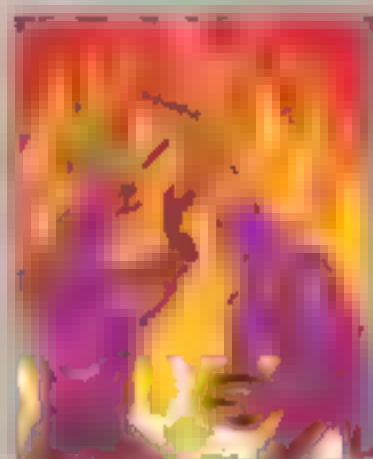
份 Amalthean 抓住整個教室的人做人質，降伍應打敗他們以防止教授被處決。打勝 8 處和此處的戰鬥則可收復教室。

由 Amalthean 的爆破小組從電腦中「內衝」出，打敗他們後，過問還活著的戰士，則可獲得解除 12 處炸彈的密碼 "A 72T2"。

12 用來摧毀電腦中心的定時炸彈安裝於此。擁有很高爆破技能的隊員可試著解除它。隊伍亦可潛入密碼。如果隊伍在11處遇見那些戰士後，又離開此處，則炸彈就會爆炸。處理完這個炸彈也收復了電腦中心。

新聞書館。

自隊伍在此與正在燒毀書籍的
Amalthean 小隊作戰，打敗
他們後就可收復了圖書館。

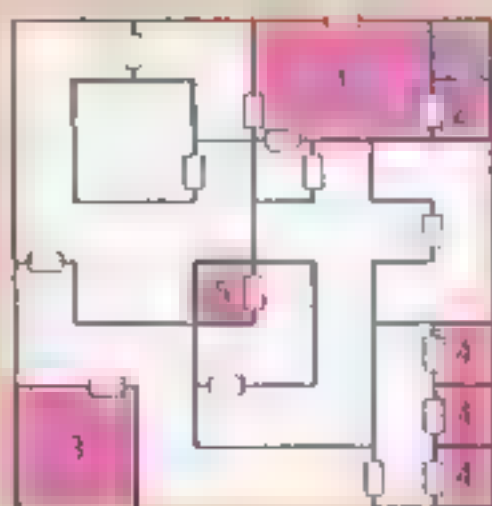


15:14 處的火勢蔓延到此，擁有
高 Jury Rig 技能的隊員可以
試著修好消防系統，否則火
勢將會無法控制。

學生商店。

GENETIC FOUNDATION BUILDING

Level 1



①隊伍由此氣鎖門進入。接著被解除武裝帶往22處。任務完成後，Tsubulu會接走隊伍。

③通往第四層的電梯，隨後安

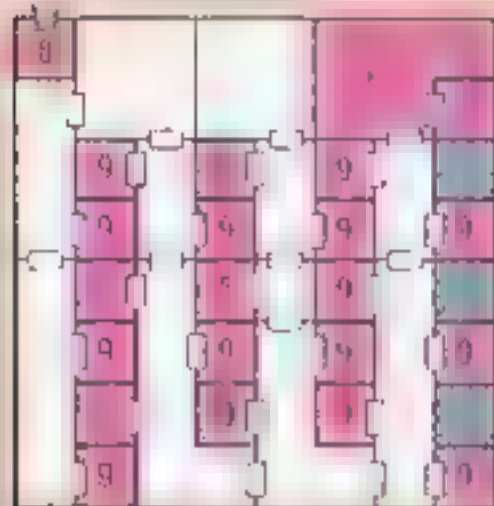
全系統將它鎖定。

③ Waspopper 的卵被以生機暫停的方式存放於此，擁有高 Life Suspension 的醫生應該試著把它拿出來。

④ 復甦機在此。如果隊伍在 3 處沒有成功的復甦那些卵，應將它們帶來此處復甦。

⑤ 在 1 ~ 3 層間往返的電梯。

Level 2



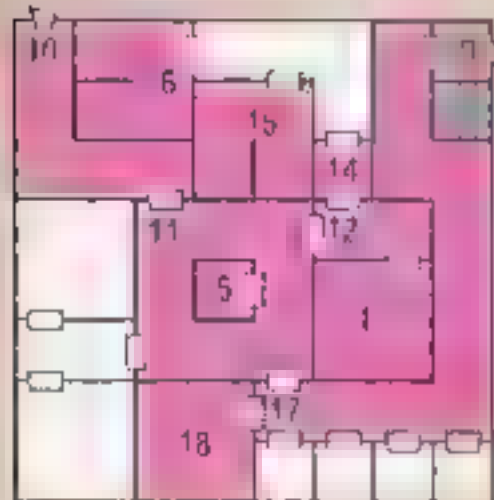
⑥ 監獄的守衛攻擊隊伍。

⑦ 隊伍把此處的主安全電腦關閉後，安全系統改由 8 處的電腦接管。

⑧ 副安全電腦被藏放於此處。隊伍關閉它後所有的電子門都自動開啓，也包括二樓的高度機密實驗室及所有牢房的門。

⑨ 關著 Stormrider 的牢房。

Level 3



⑩ 通往二樓 8 處的樓梯。

⑪ 當安全系統解除後，隊伍在此遇見重獲自由的 Stormrider。

⑫ 往北的門在安全系統解除前無法開啓。隊伍第一次試著打開它時，一隊守衛會前來攻擊。

⑬ 通訊中心，守衛呼叫支援。攻擊他們以防止援兵抵達。

⑭ Amalthean 守衛攻擊隊伍。

⑮ 遺傳學實驗室。這裡的培育槽是空的。

⑯ 2 號遺傳學實驗室。將 Waspopper 的卵放入此處，便完成任务，前往 1 處離開此地。

⑰ 在初期的冒險中，這座門是鎖著的。

⑱ 隊伍的裝備存放於此，當隊伍取得裝備後，Amalthean 守衛又再度攻擊。

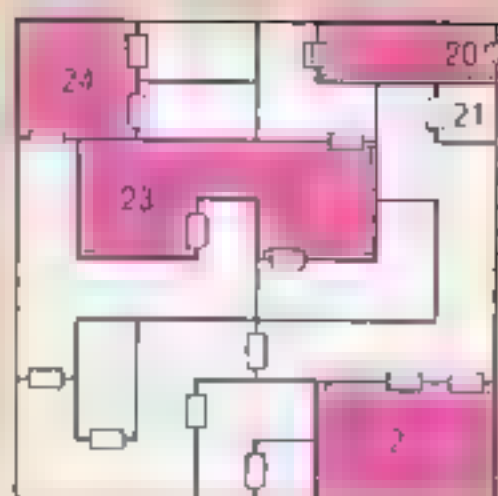
⑲ 通往 4 樓的梯子。

⑳ 通往 3 樓的梯子。

㉑ 這座快速電梯被關閉。

㉒ 隊伍從 1 處被帶至此。很快

Level 4



的機器人失效，讓隊伍脫逃。隊伍再回到此處時，修復的機器人又會再度攻擊。

㉓ Stormrider 告訴隊伍有關 20 處的梯子。

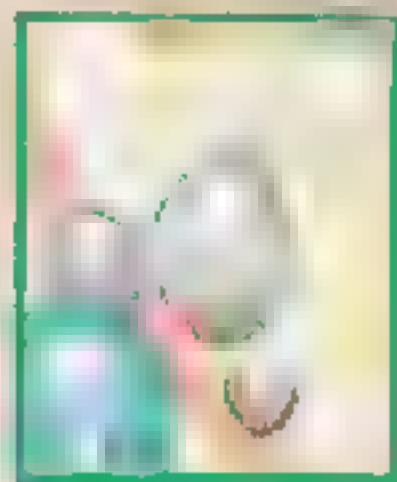
㉔ Amalthean 的安全機器人控制中心，所有的機器人都由此遙控。破壞它們可使所有的機器人失效。只有在隊伍取回武器後才有勝算。

JUPITER FINALE



Matrix Cubed 的研究已至最後階段，而 Ram 和水星的部隊也一再的攻擊這處採礦平臺。最後因大量的 ECG 入侵，我們被迫退入 Aircar 中以瓦斯燒毀平臺上的入侵者，Maka 和我們的一個隊員一同登上那艘 Living Ship，並將它從控制者手中釋放，但在實驗的最後階段 Purge 的改造人趁著平臺上電力中斷時，帶著受他控制的機器人殺了進來，我們再度打敗了他

，隨著改造人的毀滅，太陽系新的未來也跟著誕生了……。

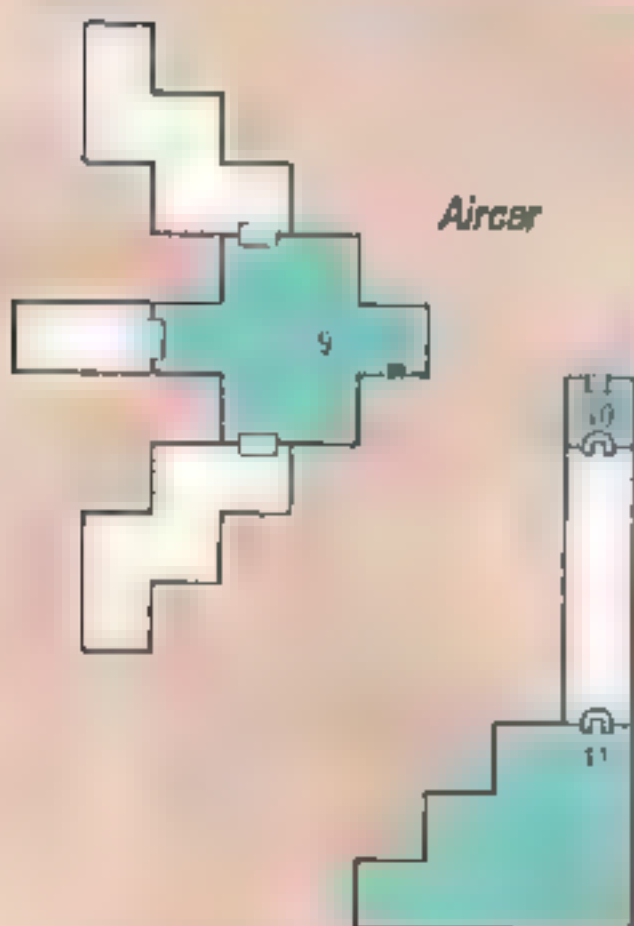
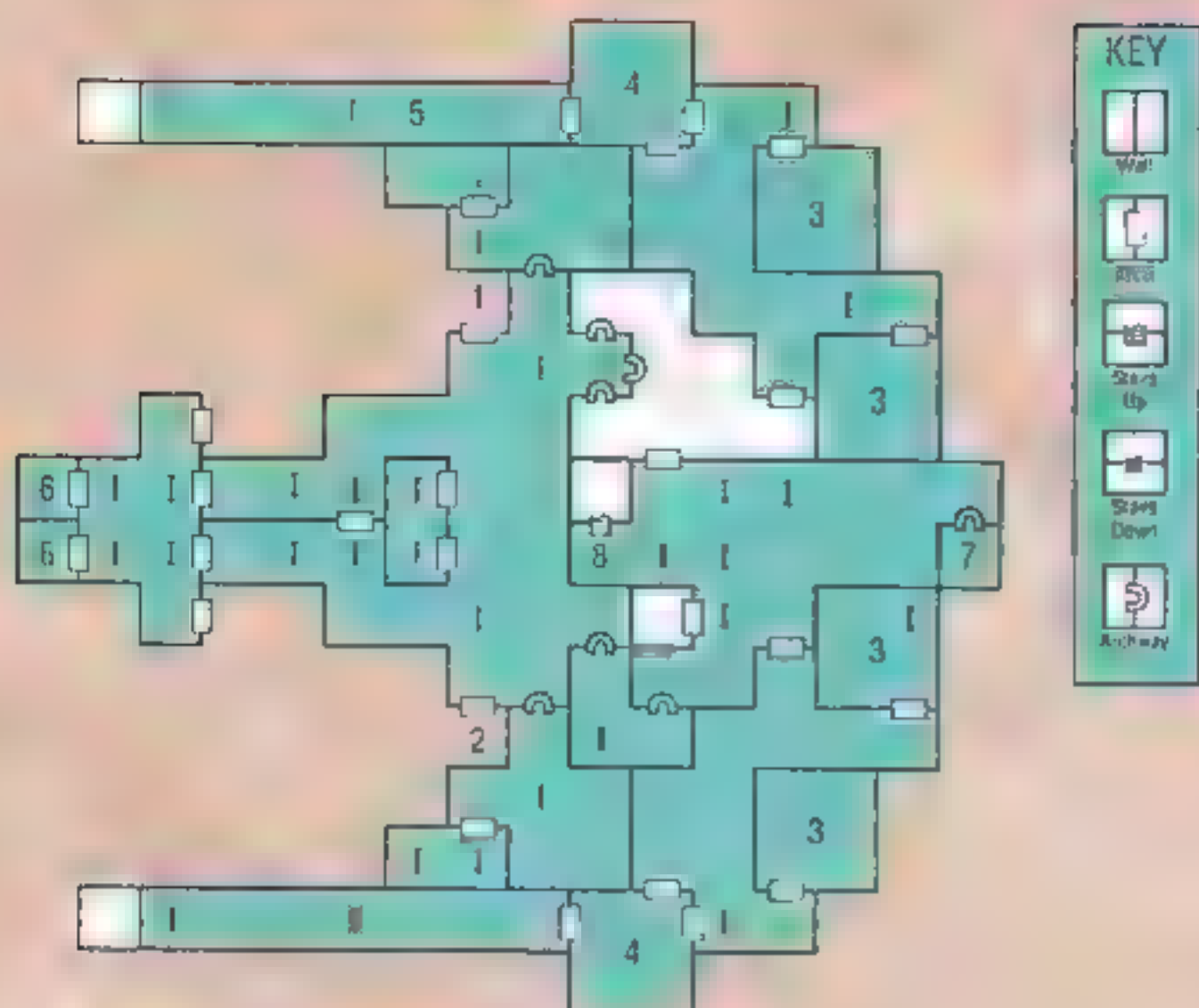


①②：降落區，Stormrider 的太空梭降落在 1 處。當 Living Ship 出現在上空時，隊伍必須前往這些甲板消滅入侵者。

③ 存放結晶化瓦斯的地方，這些結晶中也許會有烏賊狀的寄生物。

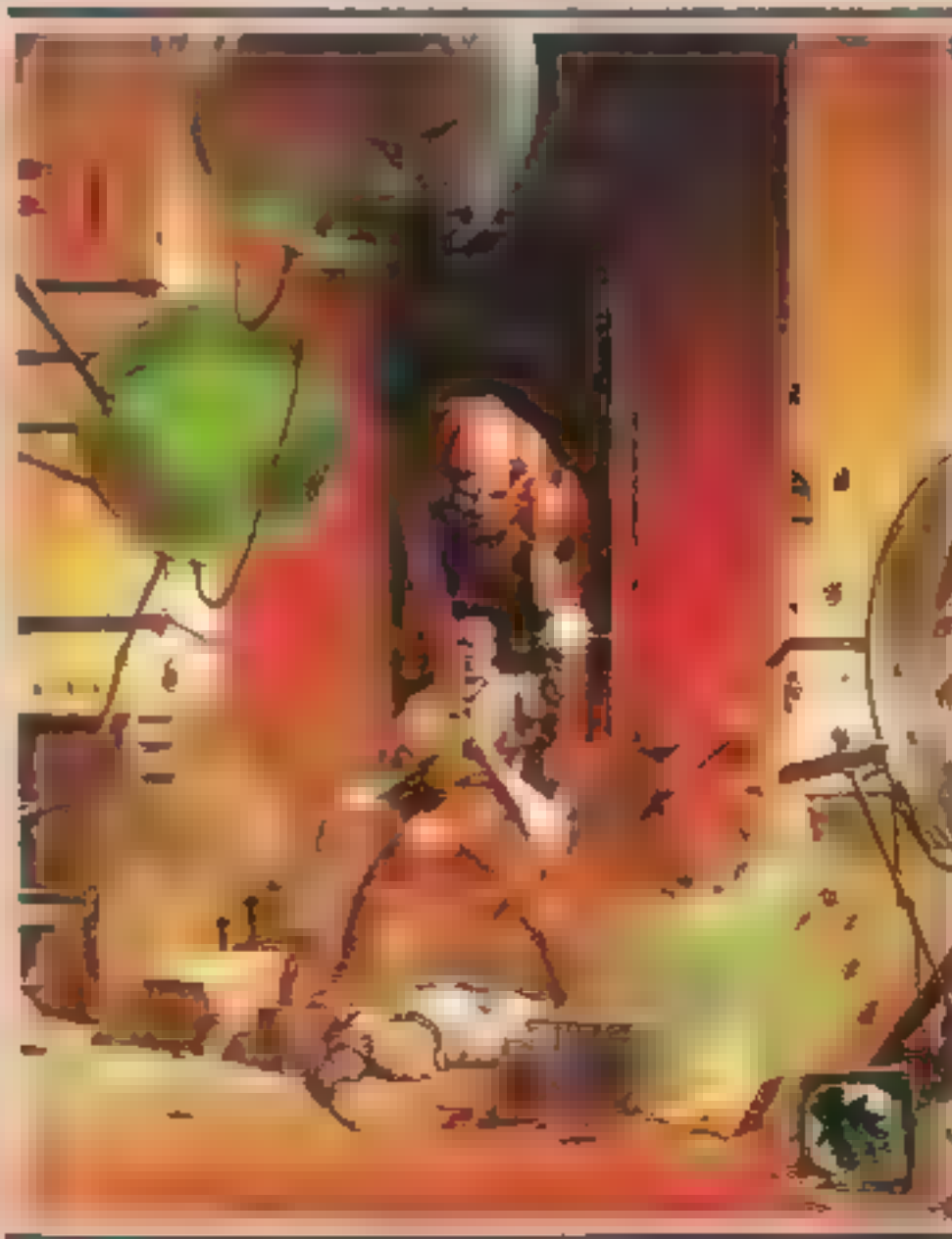
④ 動力室。

⑤ 能源系統，有時隊伍必須於此處搜尋 RAM 所埋設下的



爆炸物。
6 自動安全網。可捕捉平臺上掉落的物品，戰鬥後隊伍可在此發現 RAM 的武器，隊

- 員使用噴射背包自 Living Ship 上離開後掉入此處。
- ⑦平臺負責人 Nikta 的地方，隊伍應常常來到此處以判斷下一步應怎麼做。
- ⑧通往連接在平臺之下 Aircar 的艙門。
- ⑨ Aircar、Leander 和 Makali 在此製造 Matrix 裝置的原型，隊伍應常來了解進度。ECG 入侵後隊伍必須退入此地，以燒死登上平臺的 ECG。解除 RAM 埋設下來的炸藥後，隊伍進入此地啟動 Matrix 裝置。
- ⑩ 11 隊員與 Makali 從 10 處的艙門進入 Living Ship。隊員在 11 處與 RAM 的技師們作戰，而 Makali 則解除 RAM 的控制，放走 Living Ship。任務完成後，兩人一起回到平臺上。
- 1：隊伍搜索這些區域有可能發現入侵者。



完結



第45期閒閒傷腦筋解答



提示 請將雙數部份塗上黑色，而單數部份不上色答案即可揭曉

解題者

赤脚雞

答案：笑傲江湖

您答對了嗎？



手冊更正

原在太平洋空戰英雄遊戲手冊中，下列人員的譯名有誤：

英文	原譯
Saburo Sakai	西井佐武郎
Hiroshi Nishizawa	西沢廣司

此中文譯名為英文直譯，歷史上正確人名應為：

誤	正
西井佐武郎	坂井三郎
西沢廣司	西澤廣義

特此更正

中獎名單

第44期閒閒傷腦筋

葛忠誠（桃園縣）林仲建（宜蘭縣）
張富奎（雲林縣）邱筆脩（台北市）
王王屏（台北縣）高銘佐（彰化縣）
曾冀聖（台北市）曾炯祥（台南市）
高大山（台北市）彭福榮（二重市）

以上中獎人員，請靜候通知，

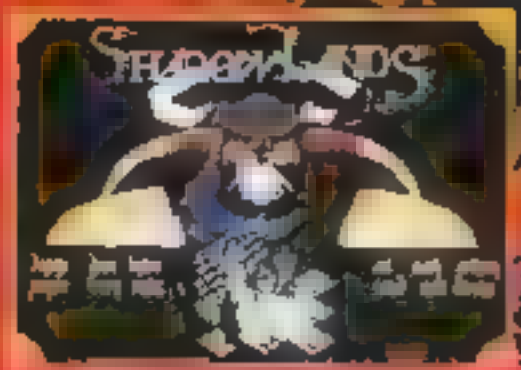
生命祭壇

又在「生命祭壇」

生命祭壇

而收復可蘭士

可蘭士

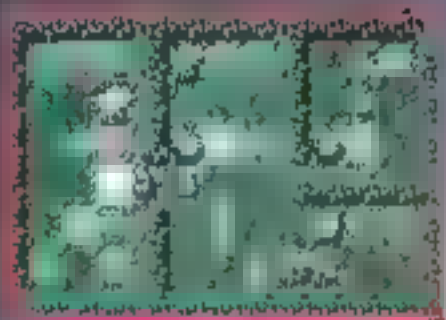


新 之 獄

第一卷
第一章
第二章
第三章
第四章
第五章
第六章
第七章
第八章
第九章
第十章
第十一章
第十二章
第十三章
第十四章
第十五章
第十六章
第十七章
第十八章
第十九章
第二十章
第二十一章
第二十二章
第二十三章
第二十四章
第二十五章
第二十六章
第二十七章
第二十八章
第二十九章
第三十章
第三十一章
第三十二章
第三十三章
第三十四章
第三十五章
第三十六章
第三十七章
第三十八章
第三十九章
第四十章
第四十一章
第四十二章
第四十三章
第四十四章
第四十五章
第四十六章
第四十七章
第四十八章
第四十九章
第五十章
第五十一章
第五十二章
第五十三章
第五十四章
第五十五章
第五十六章
第五十七章
第五十八章
第五十九章
第六十章
第六十一章
第六十二章
第六十三章
第六十四章
第六十五章
第六十六章
第六十七章
第六十八章
第六十九章
第七十章
第七十一章
第七十二章
第七十三章
第七十四章
第七十五章
第七十六章
第七十七章
第七十八章
第七十九章
第八十章
第八十一章
第八十二章
第八十三章
第八十四章
第八十五章
第八十六章
第八十七章
第八十八章
第八十九章
第九十章
第九十一章
第九十二章
第九十三章
第九十四章
第九十五章
第九十六章
第九十七章
第九十八章
第九十九章
第一百章



比《百戰小旅鼠》更短路
比《魔克雙鯉》更刺激的動作遊戲



最



最



最



讓你眼冒金星，口吐白沫，直呼過癮！



軟體世界傳播站

郵購過期雜誌（非常月出刊之期數）的玩家，請您注意看：19期以前每本售價為40元，20～37期每本50元，38期開始到目前為止，每本80元。

軟體世界雜誌1～8、11、12、14、15、16期已經沒有存貨了，請不要再劃線郵購，已經絕版的遊戲請另外寫信來查詢吧！

郵購產品時，請加入所需回郵費用，雜誌每本郵資為20元，攻略單行本每本郵資為40元，不夠的…嘿嘿…

磁片維修費用如下：

1. 磁片資料因操作不慎而受損，需重新Copy者，每片10元。

2. 磁片掉進水溝，或是練「如來金剛拳」時誤將磁片當舍利子投入火爐……要更新磁片者，需將原片的「屍體」寄來（不可分屍），每片30元。

維修時，一律以郵寄方式處理，請勿直接送來公司，請記得附上新台幣40元的回郵費用（三片以上時回郵為60元）。

如您有寄件（劃線）一個月之後尚未收到我們寄回的「車票」時，請即利用本公司服務專線查詢。

由於意外的訪客音效插頭，要整批向國外訂購，而各位訂購時是一個一個劃換來，早訂的人會等很久，使得我們作業上非常不方便，所以從即日起，我們將停止訂購，原先已訂購而沒有收到產品的，我們會將您的\$\$儘快退回。

因為服務專線佔線情況嚴重，各項有關遊戲攻略方面的問題，請來函詢問。詢問時，請詳述目前進度及您遇上的麻煩，以及原文的錯誤訊息，以便我們處理。使用服務專線時，請長話短說，避免佔線時間過長。

寫信來詢問問題時，請記得附上回郵信封或郵票，忘記放的話……我們也可能會忘記要回您的信了。

各項在安裝使用時的問題，可來電查詢，現在起，請勿再打到總機轉接服務課，以免造成我們的諸多不便，謝謝！

玩家注意！

我們處理玩家們的問題時，常會遇上粗心的玩家沒有留意您的現有設備，是不是可以正常執行您要買的遊戲（如單色顯示器玩家買了創世紀7碟，來函詢問如何使用）。請在購買時詳細的看一下產品上面的標示，有關執行所需的設備，請務必核對之後再購買。另外，有我們的產品中，都有使用說明書，當您正準備享用我們為您準備的好遊戲時，請務必仔細看過使用手冊上有關程式所需使用的配備、安裝及使用操作上的步驟及不要輸入不必要的常駐程式等等注意事項，再開始安裝，相信您會發現安裝至您的硬碟竟是如此簡單。

若您在新買的產品中有缺少任何附件或附件有損壞時，請儘速向購買處直接兌換一套相同的新品。請注意 我們不接受單獨索取各項配件！如果您在安裝時發生母片無法正確讀取的現象時，請您拿出您的去買一張碟片，將您的磁頭清洗一下，再重新放入。

服務專線：(07)3251505

尋人啟事

作者陳建坊、陳建亨、蔡名峰、張恩源、高誌煌、許志文、施名谷、林育承、王翔慶、陳冠宇，請於八十二年二月五日以前與本社連絡，以免權益受損。

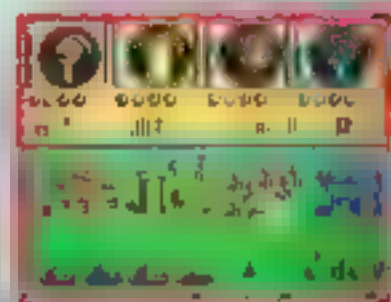
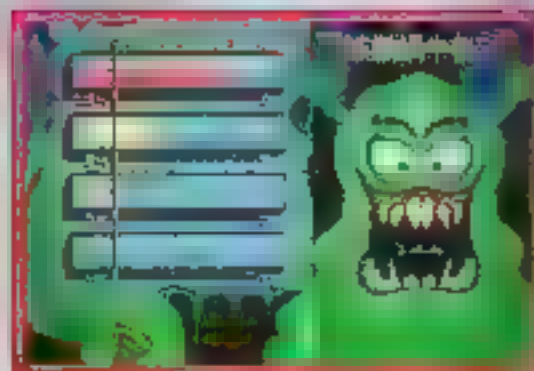
【遊戲內容變化豐富，有怪物、太空人、外星飛船，更可以無所不用其極地利用時敵人裝備，進行攻防戰以原裝其他一些新物件。

【遊戲多種額外事件，令其極度大驚，絕對

【遊戲內容豐富，非一般遊戲可比，絕對是

【遊戲內容豐富，非一般遊戲可比，絕對是

©1992 LINEL Switzerland



大戰略 資料片



慶祝「大戰略」
英、德語PC版
本及AMIGA版本

於聖誕節時海外首度發行，廣堂特別推出「大戰略」V1.2A新版，其內容更添英文版之更新，
面功能，附全新50關任務資料片，買一送一，接受50元折扣，歡迎至各地經銷商購買。



武俠小說的新詮釋

武林恩怨

風風雨雨幾時休

奇俠情懷

坦坦蕩蕩永傳流

- 1. 本系列小說為「香港」及「中國」兩大
- 1. 本系列小說為「香港」及「中國」兩大
- 1. 本系列小說為「香港」及「中國」兩大
- 1. 本系列小說為「香港」及「中國」兩大
- 1. 本系列小說為「香港」及「中國」兩大
- 1. 本系列小說為「香港」及「中國」兩大



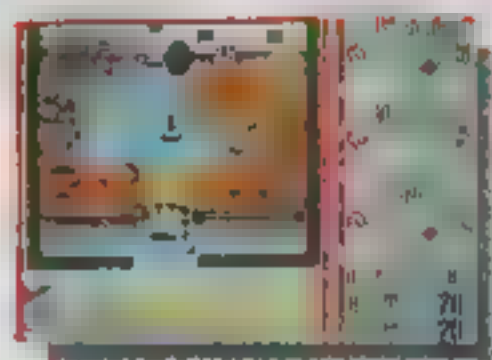
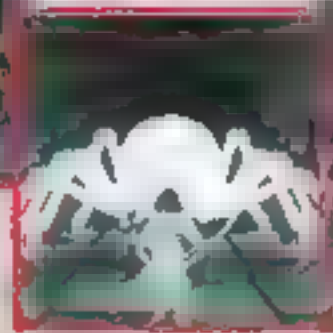
廣堂

由於11、12月份雜誌刊登本遊戲預告以來，許多
 玩家紛紛來信提供寶貴意見，漢堂遊戲工場特別應
 您的要求再加入以下劇情

1. 增加加入及退出遊戲時間，在 第一
 1. 增加加入及退出遊戲時間，在 第一
 1. 增加加入及退出遊戲時間，在 第一
 1. 增加加入及退出遊戲時間，在 第一



大家共同的參與
 需要從大大小小
 細心凝神之創作
 值得從細細



請密切注意經銷商海報推出日期

瘋狂

雙响炮

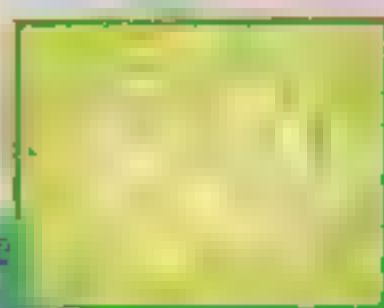
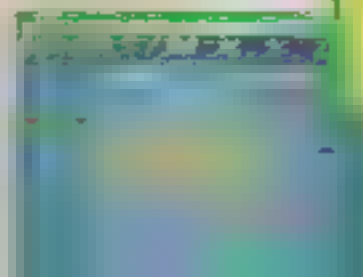


青春！瘋狂！爆炸！！

遊戲從頭到尾讓你置身在絕無冷場的
 敵我追逐戰中，而你唯一的武
 器是手中的電光爆竹！快點救
 出你的女友波波吧！再遲就
 來不及了！

驚喜驚喜登場！

640×480 256色模式，中文字型細緻漂亮，無煩
 需 VGA 卡 硬VGA卡即可使用
 支援畫面 搖動流暢
 多人可變人進行遊戲。
 64bit卡 聲霸卡 MT 32及16 55音卡，
 利用及聲霸卡並提供數位式音區音樂 音樂
 及同場演出。



「大時代的故鄉」寫
 字，由作者親自

每位“大時代”讀者

陳敏安 步兵 謝柏春
 林芳世 馬丁 建宣

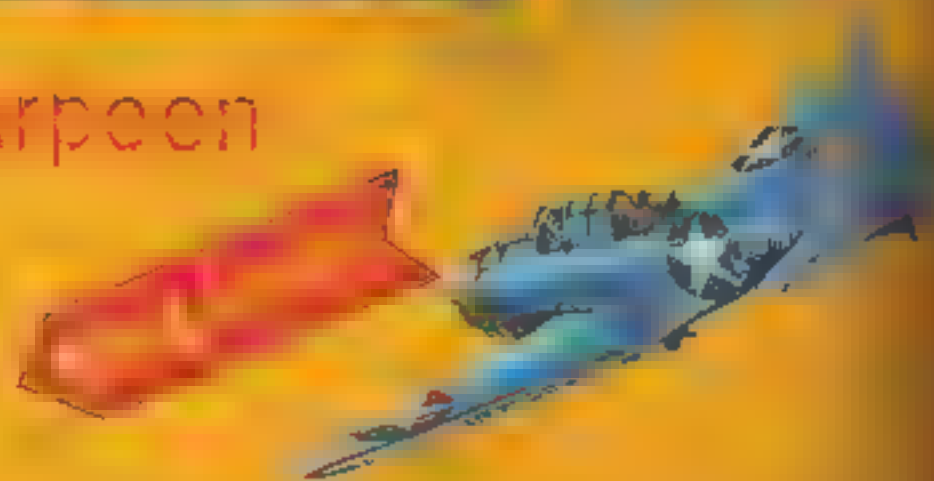
大龍，梁義先，竹龍
 幸運和學，本，大龍，

漢堂



Harpoon

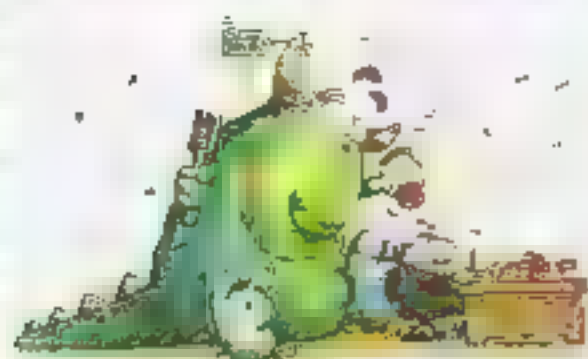
個以一次大戰太平洋戰場為背景
的海空協同作戰之海戰模擬遊戲，
嶄新的戰鬥模式讓，充分享受十足
緊張的戰鬥感。



風雄戰海

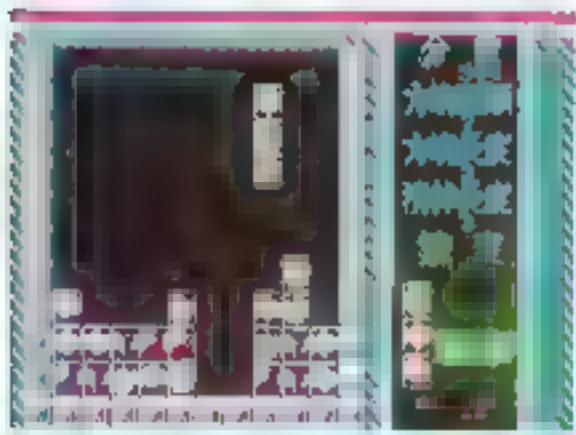
[illegible]

獨家代理發售



遊·戲·獵·人

這是繼超人戰紀後，又一食磁片得獎作品的推出。由此可見國人對自己所設計的遊戲越來越有信心，而且未來會有越來越多的人加入設計的行列，這是否意謂著如果玩家純粹只為遊戲而遊戲，而不強迫自己升級的話，就會落伍了？不管如何，大家還是應該為追求好的遊戲而努力，對不對！



好了，不提題外話，咱們進入主題吧！先來談談它為什麼叫方塊奧運，它到底是俄羅斯方塊，還是奧林匹克運動會？不要想得那麼複雜，其實它只不過將各種不同的方塊玩法集結在一起而已，其中包含有氣球、數字、鑽石、爆破、射擊等五種遊戲，通俗一點的說，就是“一機多用”。這麼多的玩法，到底好不好玩呢？讓我們來看看。

說到遊戲的內容還真的蠻豐富的，如氣球關的目的是將氣球釋放出來；而數字關則是利用加減乘除來解答；在鑽石關裡只要有三個相同的方塊連成一線就可消掉；爆破關大致

方塊奧運



在方塊奧運

上和氣球關相同，目的在消掉特殊方塊；射擊關則得將方塊補滿等等，融合了各種掌上型的俄羅斯方塊，在創意上可說是相當新穎。而作者更別具用心地加入競賽關，讓玩者可直接向最高級挑戰；此外，還有在運動類遊戲上才會見到的重播放影功能，讓玩者重覆觀看當時進行的狀況。光憑以上幾點，就該給這遊戲蠻高的分數，但它畢竟不是十全十美的，是故我們還得針對它的缺失，檢討改進。

方塊奧運在操作上是以鍵盤為主，但是好像不甚符合手的放法，因為方向鍵與[Enter]鍵靠得太近了，每打完一關，手總是攢的痠死了，而且常常會反應不過來，不知是筆者太笨，還是……（不要命了敢偷笑！）

一部好電影需要好的音樂來襯托。相同的，遊戲也是如此，好的音樂能振奮人心，差勁的音樂會讓人昏昏欲睡，或乾脆放棄遊戲。雖然作者蠻用心的將各種不同的音樂用於不

同的背景上，如遊戲之初的輕快的音樂、進入遊戲後溫柔的插曲，到競賽時的進行曲等，但總覺得缺少那麼一點的氣氛，而使得整個遊戲變得有點枯燥乏味，沒有耐心的人還真的玩不下去呢！不過做人只要太過挑剔的話，還是能接受的。



真不曉得關於智育類的遊戲該談些什麼，尤其是大家都非常熟悉的方塊遊戲，所以最後我們再來講遊戲創作的問題。不管你是為了什麼目地來玩遊戲，一定都希望是個好遊戲，所以，最後我們套句中國人常說的一句話“別人能，我們為什麼不能”，在此勉勵所有的設計者與玩家，為自製的遊戲邁向國際化而努力。

鐵路A計劃



作者 **傅鑽暉**

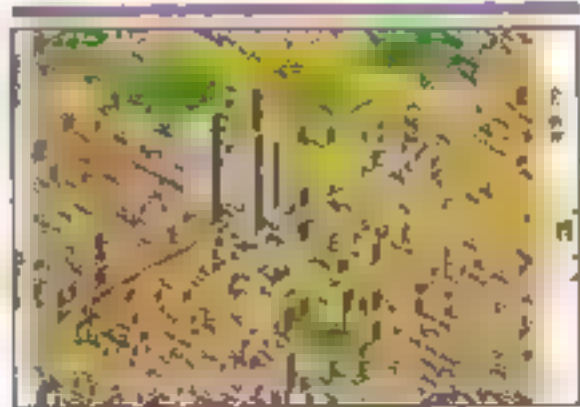
各位喜歡玩鐵路大亨或者模擬城市的GAME迷注意了，一個你絕對不能錯過的超級模擬（策略）遊戲鐵路A計畫已堂堂登場了！

鐵路A計畫是日本ARTDINK公司設計的軟體，其系列產品在日本上市已有一段時間；第一代鐵路A計畫於1986年4月出品；第二代於1988年7月推出，並以鐵路帝國（Railroad Empire）的名義在美國發行PC版本；1990年12月，ARTDINK公司更上層樓，推出了鐵路A計畫第三代。甫推出即造成轟動，不但持續停留在暢銷排行榜前十名內，更獲Login雜誌選為年度最佳模擬遊戲。



唉！又被套牢了！

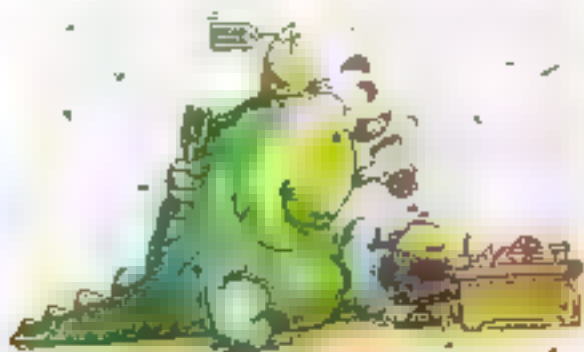
以出品模擬遊戲揚名立萬的MAXIS公司，雖然也有模擬城市、模擬地球及模擬鎮鎮等GAME創下不錯的口碑，但是碰到了鐵路A計畫似乎也有些相形失色。不過商人畢竟是商人，MAXIS公司便和ARTDINK公司簽下合約，將第二代鐵路A計畫改為PC版本發行，也就是現在各位看到的鐵路A計畫。



都市內大廈林立

鐵路A計畫是如此令人驚異！這也是MAXIS公司自創立以來第一次發行別人所寫的軟體，難怪MAXIS公司要對外宣稱：「本公司也有很多優秀的程式設計師，我們之所以要發行別人的作品，實在是因為它太令人印象深刻了！」

接下來我們就來瞧瞧鐵路A



遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

計畫是如何讓MAXIS公司心服口服。

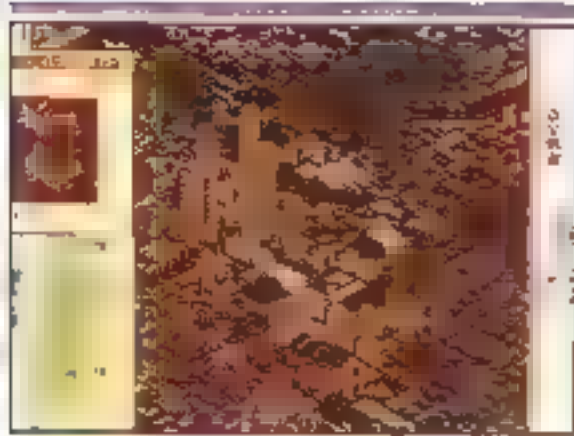
鐵路A計畫基本上是一個建設鐵路與營運的遊戲。當然，你要建鐵路、蓋車站、買列車、調度列車等等。這一點和鐵路大亨很類似。



視察關係企業

隨著城市日益成長，你又要建設城市來加速發展，包括蓋公寓、租賃大樓、商業大樓、工廠等；甚至棒球場、高爾夫球場、滑雪場及遊樂場等等。這一點又和模擬城市很相似。更甚者，鐵路A計畫還是一個財務的遊戲。你必須妥善運用現金、貸款、不動產、地皮等等；還要應付利息、所得稅等各項支出，是個不折不扣的資本主義遊戲。

本遊戲的目的便是建設你的帝國，包括鐵路和城市，累積你的財富，終成一代大財閥。萬一你資金短缺，周轉不

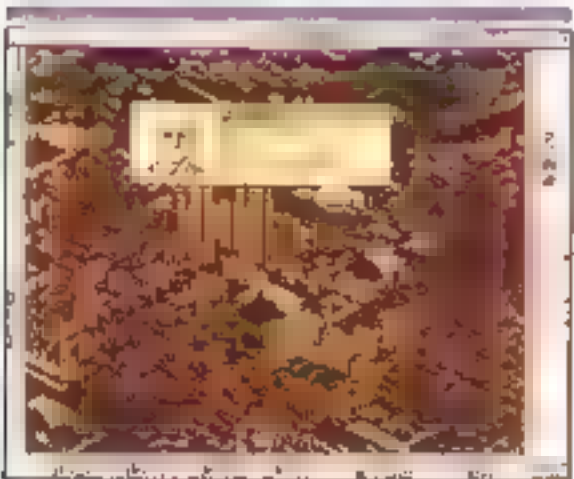


籌備建造一座遊樂場

靈，抑或是付不出稅金，無力償付利息，你就得宣布倒閉，關門大吉。

總之在遊戲架構上，鐵路大亨綜合了鐵路大亨與模擬城市的優點，並且展現得更富深度，也更具有挑戰性。

遊戲最大的特色即在於那精緻、立體化的圖形。玩者以飛機的觀點傾斜地鳥瞰整座城市。各種建築、河川及森林綠地都以3D立體化的造型，生動地呈現在你眼前。這種真實的感受將模擬城市遠遠拋在後頭，更不用說是平面的鐵路大亨了。相信只要看過鐵路大亨計畫畫面的GAME迷，必然會被那美麗的圖形所吸引。



股市5點休市

遊戲中採用即時計時系統（Real Time），以每一小時為一單位。早上8:00是上班尖峰時間；股市及銀行都是早上9:00開門，下午5:00關門。除了看報表及開啓若干視窗時會暫停外，時間是不斷在走的。碰到星期日，銀行和股市還會休假，

這也使遊戲增添幾許真實、緊湊的感覺。

在VGA螢幕下，畫面隨著時間的變化，除了有白天、黑夜的差別外，還有四季景觀的改變。這一點使鐵路大亨計畫更具有真實感，這也是模擬城市和鐵路大亨望塵莫及的。

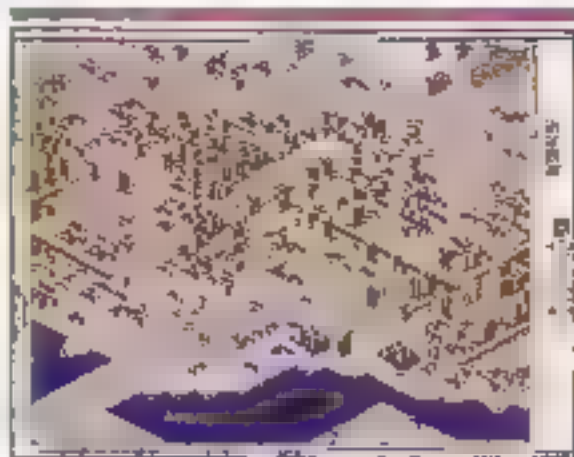


機場跑道上有了架PC-10客機

另外，鐵路大亨計畫為了使畫面生動活潑，天空中不時會有飛鳥成群結隊飛過；如果有機場，飛機也會不斷起降；遊樂場內在8月週末的夜晚會燃放煙火；夏夜裏甚至還有飛碟（UFO）出現；在每年的聖誕夜，當然更少不了聖誕老人……。

遊戲的操作介面以滑鼠為主，玩者最好是「鼠」一隻。螢幕中央是主畫面，四周有拉出式選單供選擇指令：上面是系統指令，提供遊戲設定儲存、讀進度的功能；左邊是各項建設指令；右邊是衛星地圖及主畫面移動指令；下面則是各種報表及股市、銀行指令。建設指令以圖形表示，類似模擬城市。各種財務報表則類似鐵路大亨，不過要複雜得多。玩家最好有點財務知識，要不然至少也要有玩過鐵路大亨的背景才好。

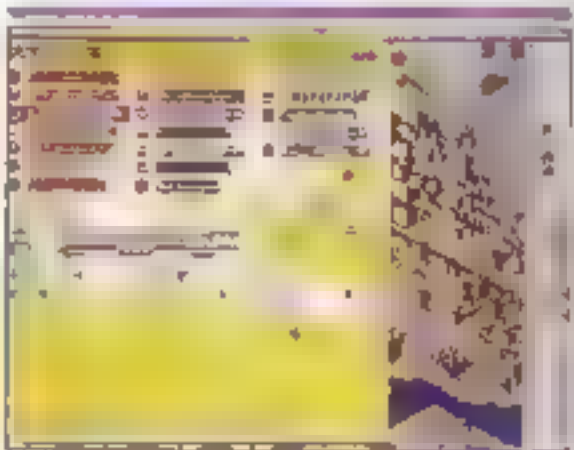
遊戲中總共提供6張地圖，依序由低度開發排列到高度開發。每一張地圖各自面臨不同的挑戰，成功的目標也有所差



冬季一片白茫茫的城市

別。每個地區一開始至少會有條鐵軌，上面有一列客車和一列貨車在運作。這些也是你公司的資產，不過不算在你擁有的列車行列，你也不能任意更動。它們的主要任務是提供城市發展所需的基礎。

在你從事各種建設或買賣時，通常會出現該項業務的負責人向你做簡報。仔細聽他們的訊息，這對你的事業相當重要。而且，這些人隨著狀況好壞還會有不同的表情呢！



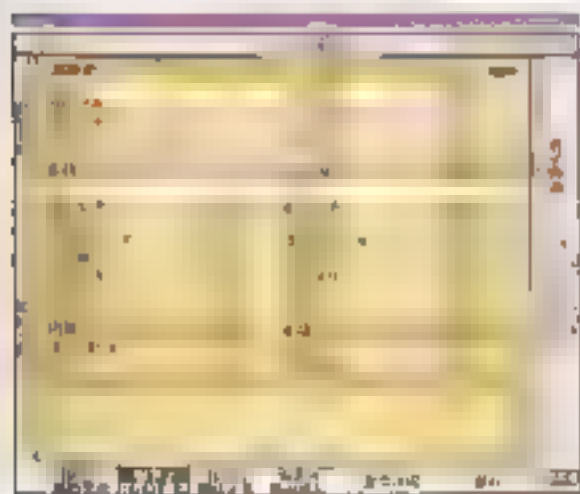
各式各樣的列車任君選擇

鐵路大亨計畫既然是個鐵路遊戲，買列車當然是不可或缺的重要部份。遊戲中一共提供了15種客車和4種貨車。各車的車箱節數都在2~3節之內，速率則是每小時2~3個區塊（Block）。其間的差別似乎不大，但是價格卻有天壤之別，從3萬3千元一列到25萬一列都有，座位則由每節400至700不等，你最多可以同時擁有25列火車。但列車都短短的，感覺倒像是捷運，而且所有的列車都是現代

列車，都可以同時購買得到。不像鐵路大亨有時代的差別，自然也少了一些「進化」的樂趣。

在鐵路R計畫的世界裏，物資（Material）是一切發展的核心。物資可由外地運來，也可由自己的工廠製造，但是你一定要有足夠的空地來堆積這些物資。從事各項建設都必須消耗掉若干物資。要是物資短缺，城市是很難有所發展的。

遊戲提供建設的選單要比模擬城市豐富得多，有工廠、公寓、租賃大樓、旅館、商業大樓等房舍，還有棒球場、高爾夫球場、遊樂場及滑雪場等娛樂設施。每一種圖形都相當細緻，連每一扇窗戶都沒有遺漏。像租賃大樓或公寓等大廈隨著都市的繁榮還會自動往上加蓋，甚至可以變成摩天大樓。



財務狀況一目瞭然

說起遊戲中的財務管理，那可真是蓋的。除了鐵路營運的收入外，建築各種大樓或娛樂事業都會給你一筆豐厚的利潤。在鐵路R計畫裏你不再是模擬城市中等著收稅的市長，反而在每年4月1日（愚人節）都要付出一筆可觀的稅款。雖說納稅是好國民應盡的義務，但是看到自己辛苦賺的錢被那些「吸血鬼」拿走，心裏多少有些「不悅」。不過逃稅的方

法沒有，節稅的方法倒有一些，這就要靠各位玩家自己去體會了。

玩過鐵路大亨的朋友一定不會忘記股票。玩到後來根本就是股票大亨，股市的收益絕對數倍於鐵路的營收。在鐵路R計畫裏更是不得了，一共有24家上市股票可以購買，只可惜少了自己公司的股票。



股市狂飆！〇玄、丁一✓了

股票的漲跌由電腦控制，與都市發展無關。你的股票經紀人會為你分析走勢，「低檔進場，高檔殺出」的道理我想我也不必多說。股市偶爾會出現大震盪。先是一路狂飆，然後垂直跌落谷底，如果你抓對時機，包準你大撈一票。另外每年7月1日還會發放股利呢！

以上講了這麼多特點，我想大家一定已經口水流了一地。不過在此我還是要再提出幾點小小的缺憾，以示我沒有收取MAXIS的賄賂。

首先在畫面的移動方面，鐵路R計畫只能做一格一格的移動，不能像模擬城市般的自由



觀看每日的營業情況

地拖動。雖然衛星地圖可以做

大幅度的移動，可是多少有些不便。

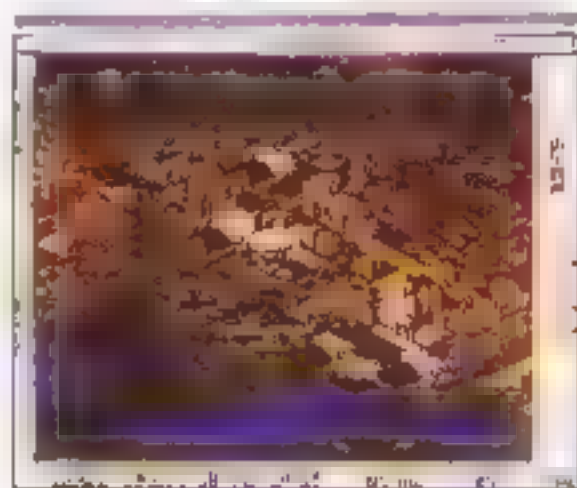
其次，上面略有提及鐵路R計畫的列車雖多，但是沒有像鐵路大亨有依時代更新的功能。雖然這是遊戲架構不盡相同的結果，但是實際上你需要的列車不過是3~4種，其他的只是陪襯罷了。

再者，鐵路R計畫並不會標示車站涵蓋的範圍，這一點鐵路大亨就做得不錯。

還有，如果鐵路R計畫能像模擬城市提供人口發展、密度或地價圖的話，我想會更好些。

另外期盼某位仁兄大德，能將鐵路R計畫裏的假日整理出來，免得我常常白跑股市。

總之，鐵路R計畫是一個經營管理的策略遊戲。裏面沒有鐵路大亨的競爭，也沒有模擬城市的災難（你大可放心地上洗手間），然而鐵路R計畫幾乎涵蓋了上述兩個遊戲的優點而猶有過之。



夜晚萬家燈火

鐵路R計畫是個很有深度的遊戲。對於剛接觸此類型GAME的玩家可能會感到有點複雜。不知從何下手。建議你不要著急，先仔細看完說明書，再多嘗試幾次就很容易進入情況。而對於玩過鐵路大亨或者模擬城市的玩家而言，你還在等什麼呢？



遊·戲·獵·人

電腦休閒世界發行

生活

生活在高樓大廈林立的都市叢林之中，每天呼吸著大小車輛排放的廢氣，忍受著高分貝、震耳欲聾的噪音，你是不是常常在睡夢中尋找桃花源或烏托邦般的生活環境呢？如果給你一個機會當上殖民地司令，你是否能建立一個既有高度文明與科技，又有良好生活品質的理想社會呢？

烏托邦給你一個機會去證明你的能力。你將領導一群人民，在荒蕪的星球上建立理想中的社會。利用遊戲中所提供

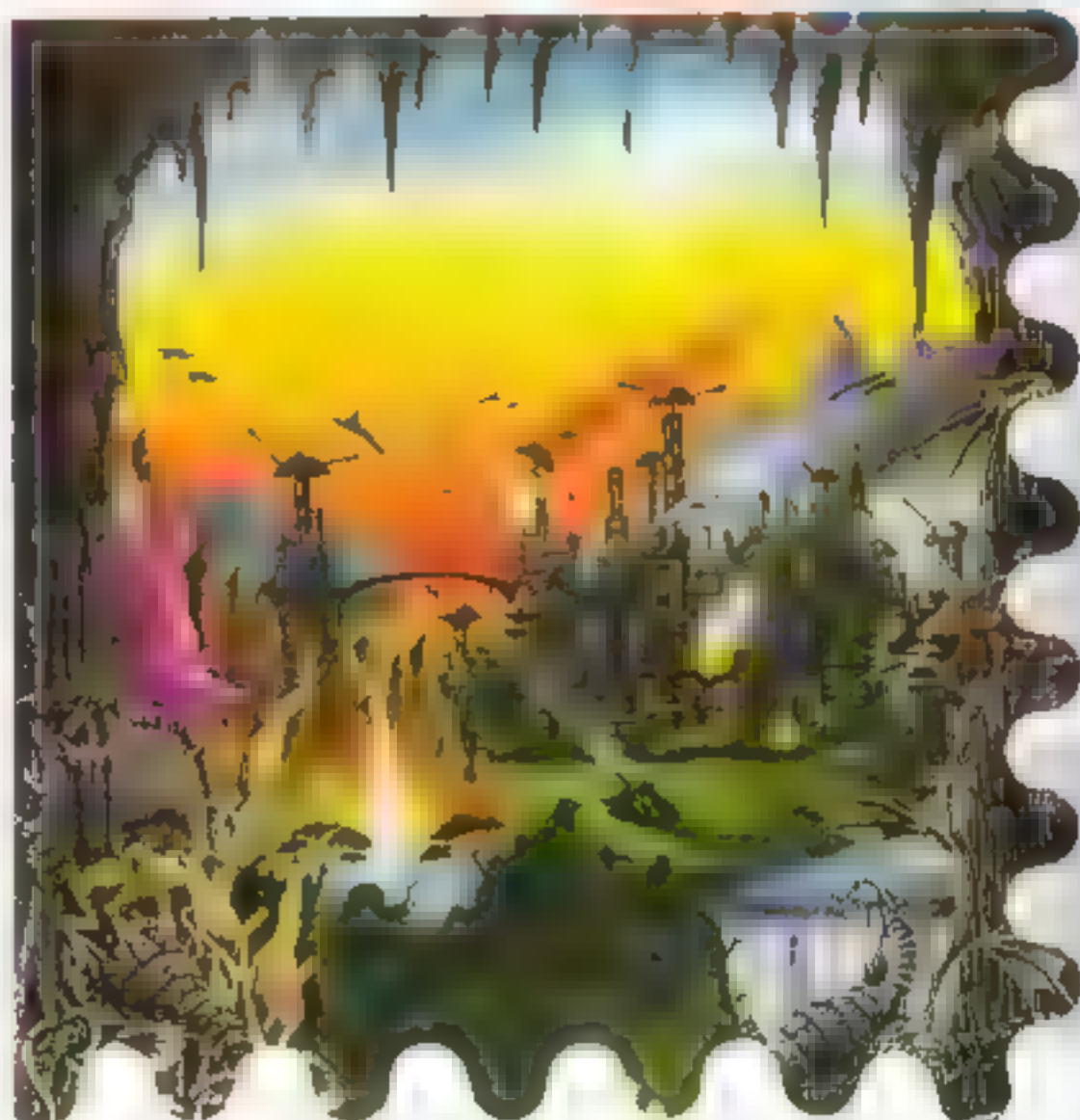


的有限資金，你是要把它運用在武器發展上，或是科技研究上呢？還是用來蓋一座醫院濟世救人，或是弄一座坦克工廠來生產殺人武器呢？當然也別忘了在你殖民地的四週尚有許多其他種族正不懷好意的注視著你的發展，準備大舉入侵呢！

也許你已經厭倦了鋼彈帝國的征戰，或者你已完成了大明帝國。無論如何，當你有一天突然發覺你的勝利竟是建立在血腥的殺戮戰場上之時，你就應當要回頭想一想了，究竟



電腦休閒世界發行



你是一個嗜殺成性的暴君，還是民胞物與的仁者呢？



如同本遊戲的標題一樣，烏托邦的最終目的便是建立一個生活品質良好的環境，在遊戲中如果你能使生活品質指數超過80%並且維持一段時間，就算成功了。換句話說，這一次你要把人民擺在第一位，你

所有的決定都要以人民的利益為第一優先。

遊戲一開始，你受命為殖民地司令，你所看到的當然是一個幾乎什麼建築物都沒有的殖民地，利用有限的資金，你必須開始進行建設工作。遊戲中總共有二十幾種建築物任你



挑選。例如在生活方面，你必須興建住宅單位供人民居住，

水耕溫室生產糧食作物、氧氣供應站轉換氧氣、動力供應站提供各處建築物動力能源、保安總部維護治安、倉庫用來儲存貨物、運動場供居民休閒娛樂、醫院預防傳染病等。



其他如太陽能發電機、太陽能吸收中心可生產動力能源、礦場可開採礦物供製造武器、化學工廠則可提煉石油、工作站可生產各類貨物以進行貿易、指揮總部為殖民地的控制樞紐、生產坦克的工廠、太空船的建造中心、研究發明的實驗室，此外還有負責殖民地防禦工作的雷達、發彈發射台、雷射砲塔等等。什麼是必要的，那一種建築物應該優先，就是你該決定的了。

隨著時間的流逝，殖民地的規模愈來愈大，為托邦遊戲中特別為你聘請了六位顧問，



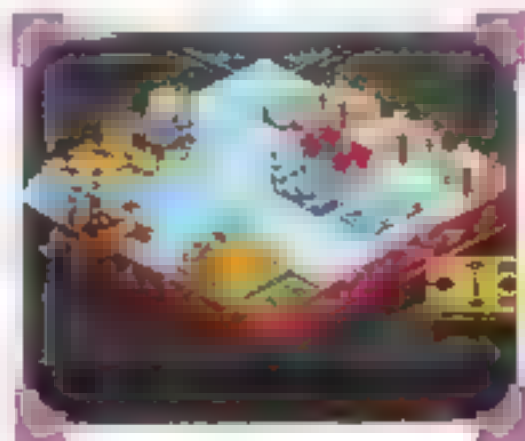
你可以隨時進入諮詢畫面，請六位顧問們報告殖民地的現況，他們也會適時給你鼓勵或警告。第一位為內政顧問，她會告訴你殖民地的人口總數、人民從業分佈狀況、出生與死亡人數，還有最重要的人民對你的施政滿意程度。第二位是

工業顧問，他會向你報告殖民地的工業概況，包括各種物品的生產量與消耗量等。

第三位是科技顧問，他會報告殖民地的科技水準以及上月新發明的物品。其它還有建設顧問，會報告全殖民地建築物的使用情況；經濟顧問，會告訴你殖民地的收入與支出，讓你知道資金的使用狀況；國防顧問則會幫你注意軍隊的現況，如各類攻擊或防禦性武器的數量，以及戰後敵我雙方的損失等等。



如果你的殖民地在他的德政之下，六畜興旺、雞犬昇天，那麼別高興得太早，眼紅的敵人可能馬上就攻過來了，為了保障人民的生命與財產，戰爭是無法避免的。在本遊戲中，作戰工具分成陸上武力與空中武力兩大類，陸上的坦克與空中的太空船又會隨著科技水準的提昇而演化，除此之外



雷達、飛彈與雷射砲塔都是極佳的防禦武器。

另外，熟悉三國志的玩家一定對間諜功能不陌生，為托邦也提供了這一功能，如果你提供足夠的活動經費，那麼你

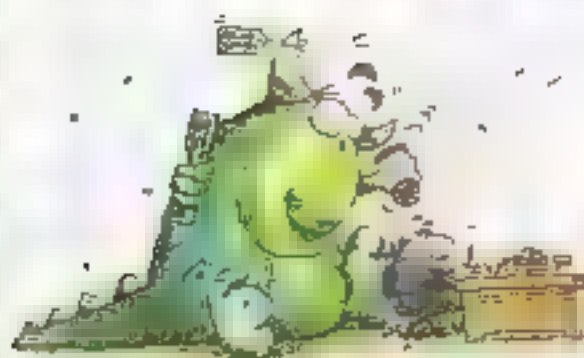


所派出的情報員會隨時給你最新情報，諸如發現敵人的殖民地、敵人的科技水平、敵人正計劃大舉入侵等等，好讓你及早準備。



對了，說了這麼多，還沒提到遊戲的音效與畫面部分。音效方面，遊戲中總共提供了四首背景音樂讓你自由選擇。第一首是目前正流行的低調舞曲，第二首是以粗獷吉他為主的西部搖滾（長達十分鐘！），第三首則是常見於電視遊樂器的科幻背景音樂，第四首是讓人昏昏欲睡的聖樂，支支動聽，不聽可惜。畫面部份，雖然只用了十六色，但流暢的3D立體捲動已彌補了這個缺點。操作介面也是簡單易學的符號介面，只要移動螢幕上的指標去選擇你所要的指令即可。

喜歡玩策略遊戲的玩家，這次終於可以暢快的進入為托邦的世界中了，究竟這個遊戲的評價如何，且讓我們拭目以待。如果你的為托邦建立成功了，別忘了留個位置給夢工人住哦！



遊·戲·獵·人

魔眼殺機II

魔眼殺機II是軟體世界繼魔法門III以來，第一套中文化的RPG。遙想兩年以前，SSI以前所未見的創新界面，創造了魔眼殺機，在全世界的GAME林刮起了一陣旋風。其精緻細膩的畫面、驚心動魄的音效、逼真的即時作戰系統，在在讓玩家難以忘懷。時至今日，魔眼殺機的水準也許不算有啥了不起，但無可否認，它所樹立的宗師級地位是別人永遠無法取代的。



● 心事重重的讀者 ●

中文化的遊戲不可避免的會引發各界的爭議，以魔法門III為例，有人說此舉乃開創中文遊戲之先河，造福了英文不佳的玩家；有人則把不簡不繁的字體罵得狗血淋頭；邊玩還要邊查對照表；也有，說中文化的謎題剝奪了他們的想像空間，實在不應該。

這次魔眼殺機II的中文化改善了不少缺失，最明顯的就是字體大幅放大，每個字約有1

魔眼殺機II

魔眼殺機II



隱月傳奇



× 1.4 公分大小，就算您有老花眼也可以看得一清二楚。但是字放得太大也有後遺症，就是行距、字距會緊縮，看起來是有點怪異。

魔眼殺機不標榜文字解

謎，所以您在魔法門III遇到的難題，比如說“傑理斯亞崔希”、“麗夢夢·生”是不會再有的。譯文還算流暢，然而在轉譯的過程中，無可避免的會扭曲英文的原意。例如在解

色高塔見到一則訊息：精誠所至，金石為開；英文版在同樣的地點所顯示的訊息是“Faith is the key.”。譯得好不好，您自己判斷吧！說來說去，有人一定會問道，何不乾脆中文版、英文版一起上市？大家各取所需不就得了！站在消費者的立場，當然是百分之百贊成兩種版本一同上市，可是站在老闆的立場並不會如此想。各位需知中文化的開發過程耗時費錢，這一筆帳自然算在遊戲的成本上，因此若由軟體世界來賣魔眼殺機II，中文版肯定比英文版貴，而且英文版一定會干擾中文版的銷售，屆時若造成中文版的滯銷，老闆豈不血本無虧？



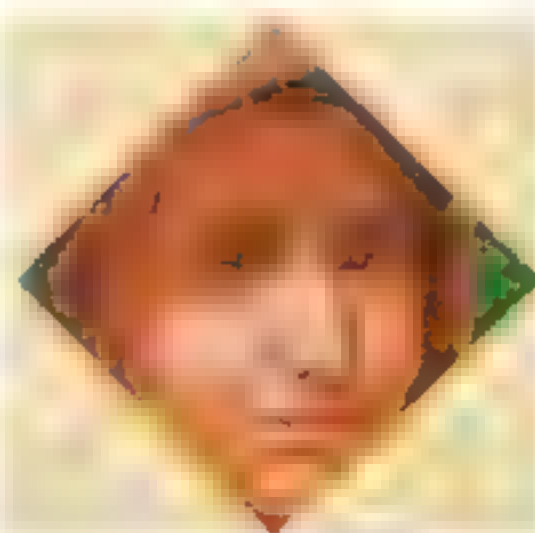
● 魔眼殺機 II 的訊息 ●

堂調查調查，然後把你傳到教堂外的森林。（奇怪，他老兄法力如此高強，為何不乾脆自己去冒險？）在森林中走不到幾步，遇到一個老婆婆，她會帶領隊伍到教堂前。類似這種突然冒出來的人物，在本遊戲中會經常出現。此外，一路上會檢到不少羊皮紙，使用該羊皮紙可以獲得一段訊息或是部份地圖，相當重要。訊息的增加使得本遊戲更具可看性。隱月教堂計有大殿二層、地下層四層、三座高塔九層及巨人監獄一層。機關、密門的破解並不容易，往往為了要取得一支鑰匙而和十幾隻功力高強的怪

麻煩的問題就是本遊戲並未提供“自動繪圖”的功能，在傳送點亂傳的3D迷宮裡頭雖保不迷路，這點對美國的玩家可能不會構成太大的困擾，因為英文版的完全攻略是跟遊戲同步上市。可是中文版的地圖或攻略何時出現呢？恐怕得等上、兩個月。另外值得一提的人是人物的升級緩慢，（當然啦！七級升八級是很快。）偏偏某些場景又是硬闖不得的。例如在地下第二層北方有道門內關著十幾隻骷髏戰士和牧師，就算您懂得化整為零的作戰技巧，也會打得很辛苦。另外在銀色高塔有個超強力場，被電個兩下就得蒙主恩召。好不容易快穿越力場了，迎面而來的卻是螳螂戰士，而且此時您還站在隨時會放電的電板上呢！

第二代的畫面比第一代更加細緻、逼真，層次更加分明，音效則更加多樣化，使用不同的武器各有不同的音效；不同的怪物也各有不同的怪叫聲，時而吱吱亂叫、時而呼呼作響、時而鏗鏘鏗鏘。怪物的種類大幅更新，造型也比第一代要生動活潑多了。本遊戲在286上執行很順暢，386以上就更不必說了。

如果魔眼殺機I曾帶給您不少的樂趣，那麼魔眼殺機II將會帶給您加倍的樂趣。



物火拼，更有甚者必須上下縱橫數層樓才能找到鑰匙。某些密門的按鈕幾乎和牆壁一模一樣，不易辨認，不過隊友會適時提醒您前有可疑之處。

隨時注意隊友提供的訊息，這些人是有點“酷”，好話通常不說第二遍。有個較為



魔眼殺機II仍然沿用第一代的界面，不過在劇情、畫面、音效等方面都做了不少的改進。衆所周知，劇情是RPG的靈魂。第一代魔眼殺機的劇情過於薄弱，在下水道走來走去只為“更下一層樓”，偶爾出現一段訊息倒成了點綴性的。最令人發暈的是幹掉眼魔後，竟被一脚踢到DOS，修養稍差的玩家恐怕會氣得當場砸電腦。

魔眼殺機II的劇情就比較完整，一開始老朋友奧爾斯七早八早把你找來，告訴你最近老是有人失蹤，要你去隱月教



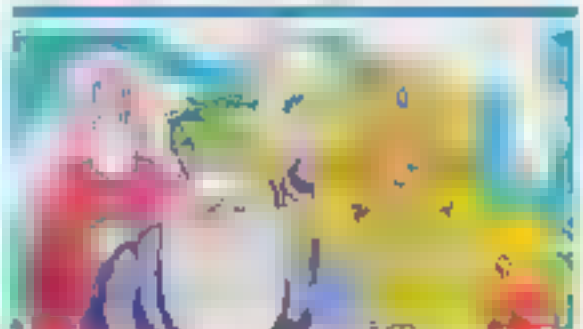


魔·神·戰·記

魔神戰記

作者 Wesley Macgregor

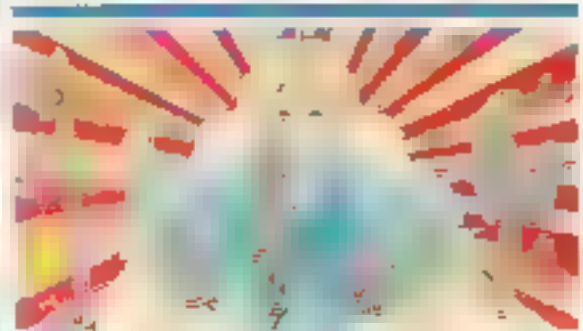
角色扮演遊戲一直是電腦遊戲市場上的主力之一，國外著名的遊戲如創世紀系列、魔法門系列及魔眼殺機等，真不知風靡了多少電腦玩家。如今，國內的程式設計師們也相繼嘗試自行設計角色扮演遊戲，且成績也是有目共睹。魔神戰記就是一個很好的例子。



塞亞星球的四大人種

上手容易，
人物設計頗具趣味

整個故事架構蠻簡單的，大致是說塞亞星上部份居民，因受到奇異光線的照射，突變成了「魔族」，於是不能見容於其他正常人而被驅逐。數百年後，魔族仗著一批恐怖的生化改造人回來報仇，雙方於是展開一場激烈的戰爭。主角亞特斯的父親在被魔族殺害臨終



遊戲目的：尋找五聖器

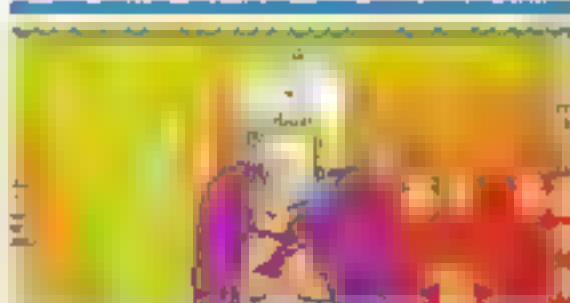


前，說出一段不為人知的秘密，而他也轉負了尋找傳說中的勇者，以及五樣失落聖器的責任，踏上了拯救整個塞亞星的旅程。

遊戲開始時，你只是一個沒啥經驗、生命點數又低的「菜鳥」，在你所居住的村子裡還可以到處亂晃，但是一出村外，即使碰到最「遜」的怪物，沒三兩下就被打倒了。因此，每個玩家最初的工作，就是不斷地打怪物以增加自己的生命點數及提昇等級，當到了一定的實力後，才能進一步出去看看外面的「花花世界」。

魔神戰記是一個極易上手的遊戲，一方面是因為採選單式操作，不必記憶各種功能鍵；另一方面隊員也不容易被怪物打死（主要是指那些小嘍

囉，至於各階段的魔王例外



亞特斯父親的臨終遺言

主角父親的臨終遺言

）。而打死怪物一定還有錢可以拿，因此它很適合對此類型遊戲尚屬陌生的新手。同時魔神戰記以卡通動畫式的人物設計也頗具巧思，增添不少遊戲進行時愉快的氣氛。

強化種族特性，
豐富談話內容

不過由於魔神戰記的打鬥模式是採回合制，刺激性不



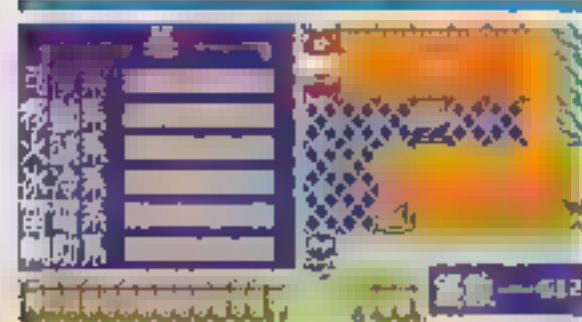
怪物類繁多，造形有趣！

足，尤其怪物是採隨機出現，出現的頻率也很高，使得整個遊戲大部份時間都落入「打怪物→提昇等級」的模式中進行，所以打到後來就容易覺得單調，幸好怪物的設計還蠻有趣的，否則對那些廢寢忘食、不分晝夜的玩家們而言會有睡著的可能。



玩 Game 的時間亦可顯示

其次，魔神戰記在人物屬性方面的同質性很高，似乎每個隊員都具有相同的能力，只是隨著等級的提昇而有程度的不同。如果每個隊員都能夠依不同種族而有不同的特殊能力（也就是其他種族不可能會有的），相信對於遊戲的多樣性與吸引力都能有所幫助。



法術共分六大系統

此外，遊戲進行中會有很多機會跟其他人談話，而也只有藉著談話才能知道故事情節

的發展。不過魔神戰記在這方面有值得加強之處，因為你跟任何一個人談話，其談話內容並沒有選擇性，也就是當你選擇「談話」的功能後，就只能看著螢幕把所有對話的「標準答案」全部顯示一遍，對話就結束了，即使再跟他談話也只得得到相同的標準答案。希望遊戲作者往後能再加強這方面的設計，使人物對話更加豐富。

設計上的小缺失



強力裝備不可或缺

魔神戰記還有一些小缺失，或者是設計上的盲點，希望以後能有所改進。首先，魔神戰記限制每個隊員只能攜帶十二樣東西，但問題是這還包括了每個人的必需裝備（武器、護具等）。若以手持武器、身穿護具、頭戴鋼盔、腳踏鐵鞋來算，則每個人最多只能帶八樣東西，說起來實在有點不合理，如果能以冥河深淵採用物體重量計算，或是魔眼殺機背包與裝備分開的設計，都是比較好的方法。



嗚……全軍覆沒……

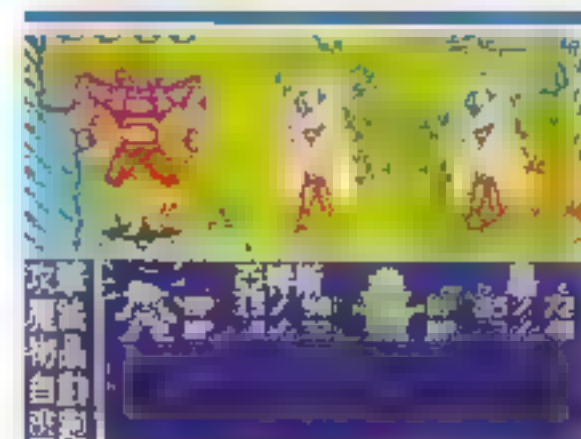
其次，被敵人打倒的隊員，在設計時不知是被當做死

亡或昏倒，居然都還能藉著魔法自我療傷，真是有點不可思議。此外，除了在每個村鎮之內可以存檔外，只要在外頭，不論是無所事事或是面臨大敵，都是一律不准存檔的。說老實話筆者並不瞭解作者的用意何在，如果是為了希望玩家在遊戲中，能夠藉著與敵人不斷接觸而獲得戰鬥技巧，那麼這種想法似乎是没有必要的，因為魔神戰記不是動作類遊戲，而且戰鬥時也談不上需要什麼太複雜的技巧，因此這樣的設計只是徒然浪費玩家的時間而已。



怪物老招，火球術來啦！

雖說魔神戰記有許多缺失，但筆者仍然肯定作者在製作時投入的心力。黃俊雄（遊戲作者）：「花了兩年的時間，修改再修改，只願呈現在你眼前的東西，能獲得你的肯定與支持。」國內軟體業界的發展正像經濟剛起飛時的台灣，充滿了無窮的熱情與潛力，在此衷心期盼這份熱情與潛力，能使國人自製的遊戲，不斷地創造更新的佳績！



好痛！被怪物K到了！



遊·戲·獵·人

——位年輕旅人不慎落入再生宗教的陷阱，喝下迷藥而成為改造人。然而，在該教叛徒的幫助下，他不但沒被洗腦成為殺人軀子手，反而成為保護人類的超級改造人——超戰神。他平常具有人類的外表，危急時則化身為超人。他的目標是要消滅萬惡的再生宗教，以挽救全世界的人類。



一位年輕旅人不慎落入再生宗教的陷阱，喝下迷藥而成為改造人。然而，在該教叛徒的幫助下，他不但沒被洗腦成為殺人軀子手，反而成為保護人類的超級改造人——超戰神。他平常具有人類的外表，危急時則化身為超人。他的目標是要消滅萬惡的再生宗教，以挽救全世界的人類。

以上是第三屆金磁片獎角色扮演類金牌獎作品——超人戰紀的劇情大綱。乍看之下也許並無特殊之處，不過諸位看倌不要急，本遊戲能在金磁片獎眾多參賽作品中脫穎而出自然有其過人之處。



本遊戲有一個副標題——超戰神·變身。作者陳志明希望超人戰紀能成為一系列的遊



作者

陳志明

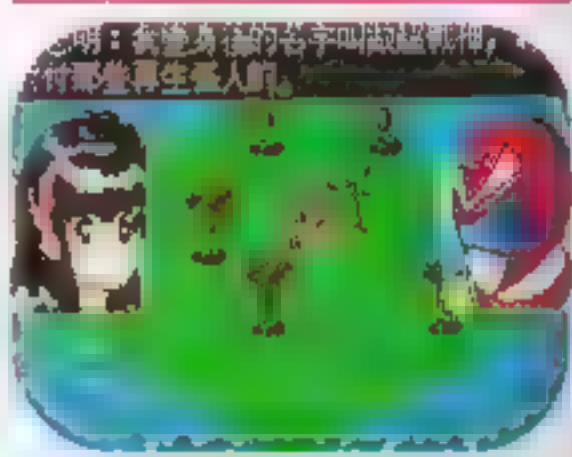
戲，本遊戲則是該系列的序章。作者在每一章中都設有一項主題，例如序章的主題是友誼，主要在於表現人情味與生活化；第二章的主題則訂為職責與人性的衝突。這樣的作法豐富了遊戲的深度，而不再只是砍砍殺殺而已，國外的遊戲例如創世紀系列也能看到類似的設計。



玩家在遊戲中即扮演為主角，平常是陳志明，變身後則成為超戰神。主角透過不斷地與人交談得到情報，然後設法完成任務。劇情採單線式發展，玩者很容易進入情況，不會太費腦力。

本遊戲最大的特色是操作簡易流暢。無論是在地圖上前

進或者與敵人打鬥，節奏都相當簡捷明快。遊戲操作非常簡單，平常只要單手放在數字鍵上即可完成一切動作。所以玩者可以用右手操作，左手支卻或持飲料。



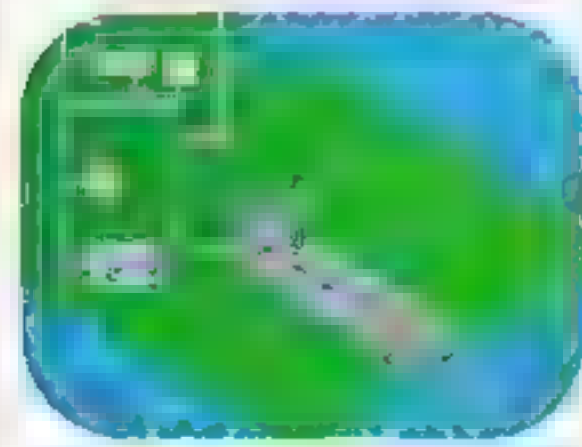
主畫面採3D，45度俯瞰視窗，雖類似破壞神傳說，但畫面要大得多，對周遭情況也比較容易掌握。在音效方面，聲支援一般市面銷售的多類音卡，但只有戰鬥時才有聲音，此點極待加強。背景音樂則還算可以。

本遊戲的片頭劇情介紹多長，可見作者很想讓玩者融入劇情中，不過在分鏡及美工上並不算出色，因此有些冗長的感覺。說起美工，此點可能是

本遊戲比較美中不足之處。例如人物造型稍顯粗糙，地圖景觀單調且缺乏變化。不過這些小瑕疵仍然不致影響到本遊戲的高流暢度及可玩性。另外，值得一提的是作者在結尾裡還不忘提醒大家環保的重要。



本遊戲的格局並不大，出現的人物也不多。這點使得故事發展很簡明，很容易玩，遊戲中的各項難關也很容易破解，玩者可以體會作者並無刁難人的用意。總之，本遊戲並無困難度可言，非常容易上手，尤其適合剛接觸RPG的生手。



前面說過本遊戲的格局不大，不過地圖倒還不小。而劇情安排往往要主角來回奔波，途中卻顯得有點空蕩蕩的。不過遊戲提供追蹤地圖，玩者絕對不會迷路。當主角變身為超戰神時可以召來「暴雷號」機車，騎機車雖然比較帥，但是因為畫面捲動太流暢了，以致不容易停在想停的地方。況且因為捲動流暢，用走的幾乎和騎機車一樣快，想轉就轉，當

停即停，所以筆者通常都棄車不用。



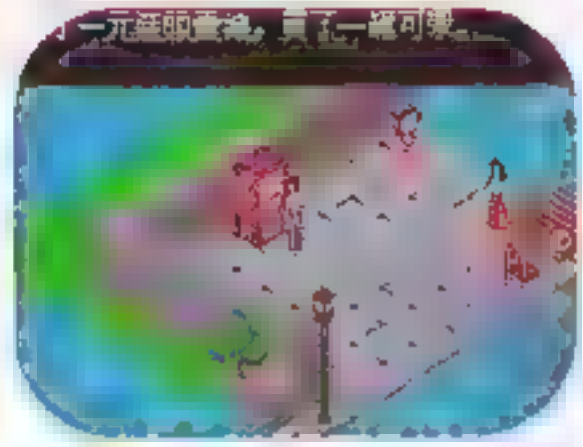
在戰鬥方面，作者擬明了厭倦不斷地練功。在遊戲中，戰鬥都是固定的，不會隨機產生。怪物打死後就不會再出現，也絕不會走幾步就要大幹一場。這樣的設計固然有助於加快節奏，不過敵人稍嫌少了點，想打架都找不到對手。



從作者以自己的名字為主角命名來看，我們就可以知道主角是具有超強戰力的，而通常也很不容易陣亡。作戰時採傳統的「你一拳，我一腳」輪流攻擊方式，敵人通常不堪數擊。主角只要喝罐可樂就可恢復完整的生命力，而可樂一罐才一元，所以說想死都很難，不過記得要變身成超戰神就是了。而作戰時只要一昧攻擊即可，防守的指令反而形同虛設。

超戰神的各項攻擊方法，如G重力踢、Z真空斬、超能電光等無一不令人聯想起日本超人卡通或漫畫。筆者暗想，這些可能都是作者成長過程中的

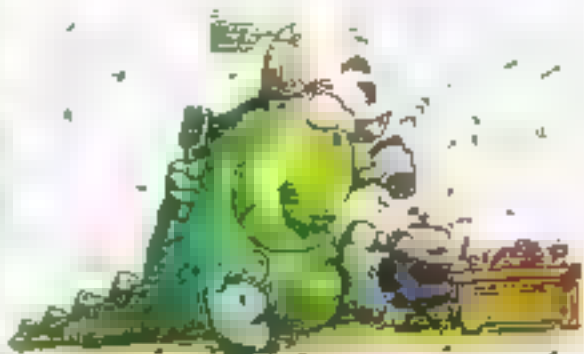
最愛，而可樂更是作者的日常必需品，所以會對日本超人情有獨鍾的玩家，這個遊戲一定能讓你一償扮演超人的心願。



附帶一提，遊戲中人物的對話畫面的造型，都是取自香港的漫畫，讓人覺得毫無創新，這可能與作者在香港就學有關吧！在背景音樂方面，均取自風聲音樂卡裡的曲子，所以玩過超級作曲家的玩家，可能就會覺得非常耳熟，甚至還有吞食天地的音樂出來。人物造型及音樂方面雖非作者自己創作的，但仍頗具創意！



綜合來看，本遊戲節奏順暢、操作容易，非常適合新手。而對於熱愛如創世紀、巫術一類的RPG老鳥，本遊戲可能就顯得簡單而缺乏挑戰性，空曠的地圖及少許的人物也不容易表現一個生活化的社會。不過以一人之力能做出如此水準的作品，我們應該起立向作者致敬，並鼓勵且期待第二集能夠以更好的水準呈現在玩家的眼前。



遊·戲·獵·人

第三波發行

最近遊戲市場又掀起了一陣三國熱，首先是光榮公司出版三國志Ⅱ，採用了全新的操作介面、畫面與音效也比2代改良許多，不但給人煥然一新的感覺，而在日本甫一推出就在排行榜上居高不下，目前正在PC9801、超級任天堂、SEGA等對應機種上打得火熱。在國內，三國志Ⅱ也席捲了電視遊樂器的市場，玩家可抽空到坊間的卡帶租售店看看，便可發現十個人有八個是在玩三國志Ⅱ，其風靡的程度，真令人咋舌。



選擇自己喜歡的諸侯

走進大型電玩遊樂場，三國志的熱力更是驚人，為了殺出市場上「快打旋風」獨霸的僵局，Capcom公司以雷霆萬鈞之勢推出三國志Ⅱ——赤壁之戰，來勢洶洶成為目前投幣率最高的機種。除了延續三國志Ⅰ大場面馬上廝殺的動作風格，三國志Ⅱ更融合了「快打旋風」的優點，五虎上將也不時下馬來一展身手，因此趙雲



偶而也露一手昇龍拳，魏延則練成腳刀的絕技，張飛見人二話不說抱頭就咬。一時之間，也吸引了不少「快打旋風」迷。

而在PC GAME的市場，為了慰勞PC三國迷的寂寞芳心，第三波公司也趕搭這三國熱的便車，推出戰略遊戲三國志Ⅱ中文版。基本上，三國志Ⅱ中文版以一年前出版的英文版為藍本，將其內訊息完全中文化，就遊戲內容而言並沒有什麼改變，因此可稱之為「舊酒裝新瓶」之作。雖然如此，由於完全的中文化，帶給國內玩家不少的親切感，尤其當斗大的「三國志」三個字在螢幕上浮現時，不禁令人嘆道：「沒錯！這正是我想要的！」，中文化的魅力也正在於此。

相信每位玩家對以三國時代歷史為背景的遊戲都不會陌

生，從光榮公司出版三國志Ⅰ開始，玩家就一頭栽進了電腦模擬的三國世界，其後歷經「三國演義」的南征北討、「吞食天地」RPG式的冒險，再到三國志Ⅱ中重溫歷史舊夢。猛然回顧，除了三國歷史的幾個主角外，最令玩家印象深刻的就是出版三國志Ⅰ、Ⅱ的光榮公司了。尤其在三國志



河北霸主袁紹

I 出版後，幾乎所有的戰略遊戲的架構皆與其相仿，在在難逃光榮的陰影。至於光榮本身也求新求變，因此，從三國志 I 到 II，大致而言有以下幾個有趣的改變：

(1)畫面能支援 EGA 16 色的模式，另外也順應潮流支援魔奇音效卡，再加上幾首調劑玩家心情的音樂，不失為「有聲有色」的搭配。

(2)除了扮演知名的歷史人物以外，玩家可以選擇扮演自己，開拓屬於自己的三國歷史，中國的命運也真正地掌握在你手中。

(3)每個月份，郡中的每個將領都可輪番下一次指令，比起三國志 I 中每郡只讓一個將

(5)對戰時增加武將一對一單挑的功能，不但使戰鬥情緒升高，對三國中知名勇將的描寫也因此更為深入。

(6)除了將領的數目比一代較多外，攻防的策略也大幅增加，甚至還可派自己的愛將潛伏到敵國當官兼做間諜，充分享受讓其他諸侯「養老鼠咬布袋」的樂趣。

話說從前，一年前一國志 II 以英文版上市時，由於價格的問題，曾引起玩家們廣泛的爭議。如今中文版上市除了將包裝盒由銀色改為金色外，另外還附贈了一盒 1000 片的三國志海報拼圖，價格也從英文版的特價 600 元改為中文版的定價 1200 元，創下國內遊戲軟體單價

令的中文名稱。基本上兩個版本在功能上並無很大的差別，但其價格相差 600 元，不禁令人懷疑是附贈拼圖的代價？但如果拼圖真是免費贈送的話，那麼中文版因中文化而使玩家付出的代價竟比一般平價的中文系統還要昂貴，真是令人百思不解。

若說到三國志 II 的缺點，主要就是(一)畫面未支援 VGA 256 色模式，動畫畫面也略嫌不足。(二)音樂只支援魔奇音效卡，音效的表現可說付之厥如。(三)除了 20 個大指令外，另外還有許多分支的小指令都需用鍵盤數字鍵敲入，指令繁多，不但高手操作不易，新手上手也困難。



亂世奸雄曹操



江東之虎孫堅



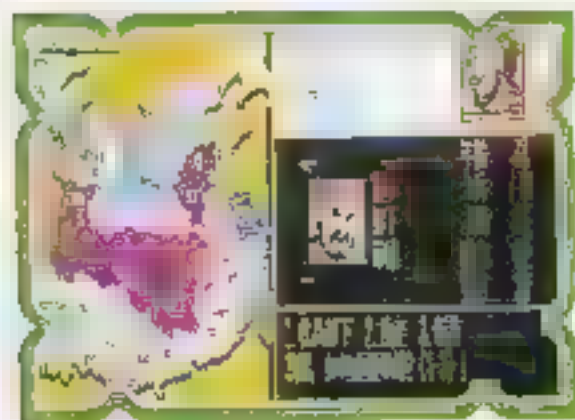
外交手腕左右國家命運

領下指令，其他人不做事吃閒飯要合理的多。另外也由於下指令的次數增多，玩家運籌帷幄起來也更有效率。

(4)在重要的戰役獲勝，會得到一些意外的寶物，例如赤兔馬、七星劍等，除了增加額外的樂趣外，還可用來大幅增加將領的屬性。

最高記錄。比較兩個版本的差異，中文版多出一片 360K 與一片 1.44 的磁片，手冊方面除了改進原先英文版手冊人名誤植的錯誤，內容也大致相同。相對於中文版的全中文化的顯示，英文版也提供了一個名為 R2 HELP 的英翻中常駐程式，可以讓玩家用來查詢英文人名，指

不過上述的缺點，到了三國志 III 都有明顯的改善。三國志 III 不但支援 VGA 256 色的模式，音效也有大幅改進，除了支援滑鼠外，並採用下拉選單的方式將繁多的指令按功能加以分門別類，另外也取消了從前以郡為單位的土地爭奪模式，而採用以城為單位攻防模式，令人有耳目一新的感覺。由於三國志 II 的超高定價，似乎也明白宣示三國志 III 在國內上市的價格並不少 1200 元，有心的玩家還是趕快開始存錢吧！



作者 / 蕭蕭

Super Fighter 師選戰

在台公開

超級英雄 9 集

附贈 1993 年
大獎券
獎券 2 張
獎券 2 張
獎券 2 張



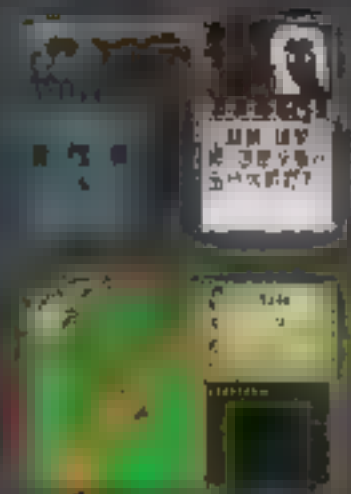
的
武

武
士



參考

Index

[illegible]

○ 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840.

一個混亂不清的亂世

索拉威

41. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{2} = \frac{1}{4}$

Figure 1

1999



格鬥風雲

寒冠雄雞

7. $\frac{1}{2} \times \frac{1}{3} = \frac{1}{6}$

[illegible]

**SOUND
MEDIA**

多媒體的新銳

十大特點

1. 電腦玩家的最愛——外觀好、功能多、音質特優。
2. 電腦音樂、電腦遊戲的標準配備。
3. 功能價格比——最佳的語音卡。
4. 2.0 版的價位——音質超越 PRO 版。
5. 可接任何廠牌 CD-ROM，有 LOUDNESS 效果。
6. A D L B SOUND BEAST 2.0 完全相容。
7. 擁有全球最多軟體支援。
8. 最大功率輸出——響聲超、不夾、錄放音效果好。
9. 配 16 BIT 2.0 版——真實完全、音效——高級音響的音質。
10. SMI 高科技技術製造。



真電腦能預定零遲滯、不失音、能完美演出的——神卡



微體科技股份有限公司

Microware Technology Corp.

總公司：台北市軍陽路205號3F

TEL: (02) 651-0655-785-4255-785-7269

FAX: (02) 788-4438

台北營業處

台北市寧南東路4段311號4F(大座)

TEL: (02) 772-3238

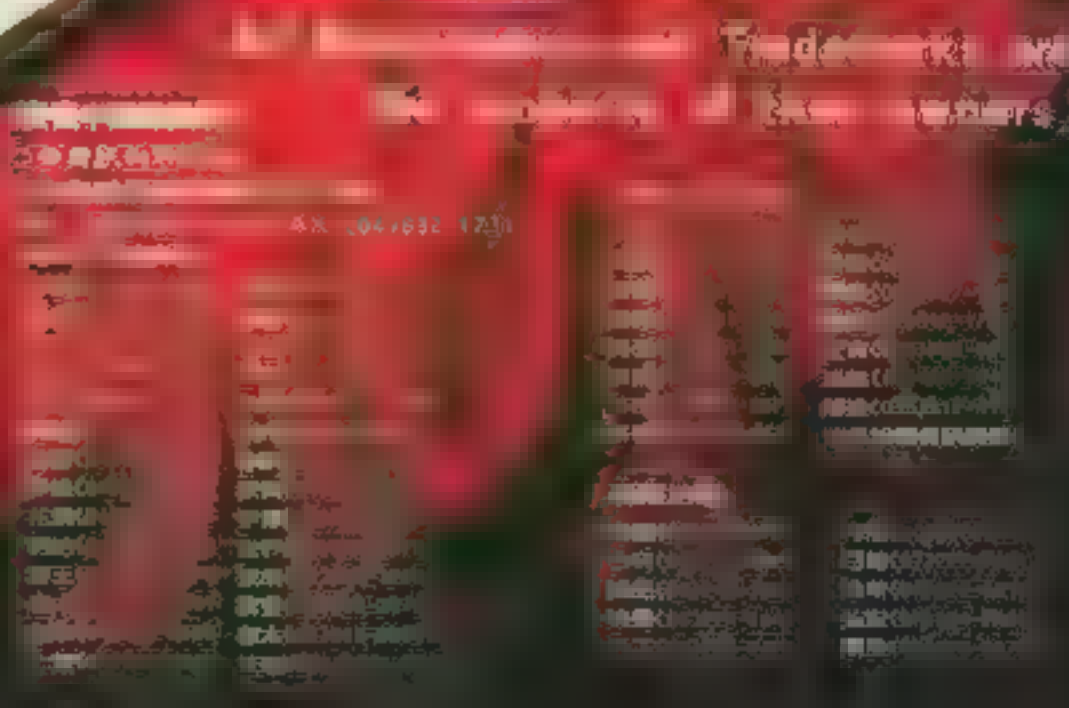
FAX: (02) 781-7504

高雄辦事處

鳳山市中山路299番(原三昌)

TEL: (07) 745-6232

FAX: (07) 742-4867



MOUSE

中文版的DEXXA MOUSE

讓您更了解MOUSE

人性化的設計

幫您向高分挑戰

DEXXA MOUSE
 中文版的DEXXA MOUSE
 幫您向高分挑戰

本公司特提供100支中文版
 DEXXA MOUSE，配合軟
 體世界于81年12月14日台北
 資訊展會場摸彩活動！



DEXXA MOUSE 中文版的DEXXA MOUSE
 幫您向高分挑戰

軟體世界網 USER 篇

/ Iven Guo

由於上期稿擠，所以只好臨時將 USER 篇抽下來。不過經過一個月後，站名又有更新，本社亦將取得最新資料，以饗各位讀者，望各位 USER 在遊走各站之間時，能廣結善緣，普渡有緣人，阿彌佻佛，善哉！善哉！信主得永生……@# \$!……

北基網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 100/0	軟體世界台北站	002-788-9184	24 Hrs	14400	Iven Guo
9 100/1	新網世界	002-623-2258	24 Hrs	14400	Shen Te-Cheng
9 100/2	新網世界台北站	002-456-6596	24 Hrs	9600	H.c. Wey
9 100/3	歲月資訊站	002-205-8723	24 Hrs	14400	Loobuck Lin
9 100/4	新網世界	002-456-9596	24 Hrs	14400	Chibin Liang
9 100/5	新網世界	002-977-1578	24 Hrs	14400	Hung-yu Chen
9 100/103	新網世界資訊站	002-912-3203	24 Hrs	2400	Jim Yu
9 100/202	K-SS-BS	002-324-7728	24 Hrs	14400	An Shian Peng
9 100/301	新網世界資訊站	002-456-1803	18:00-08:00	2400	Liu Willy
9 100/302	新網世界	002-933-8123	24 Hrs	2400	Cheam-ture Jan
9 100/303	新網世界資訊站	002-657-2116	24 Hrs	2400	Jackie Yang
9 100/304	新網世界	002-823-9558	23:00-07:00	2400	Eric Wang
9 100/305	新網世界資訊中心	002-556-5111	24 Hrs	14400	Jhu Her
9 100/306	新網世界	002-820-0417	24 Hrs	9600	Scott Chen
9 100/307	新網世界	002-428-1590	24 Hrs	14400	Cash Toby
9 100/308	新網世界資訊中心	002-118-6829	21:00-06:00	2400	Rotor Li
9 100/401	新網世界資訊站	002-457-1511	24 Hrs	14400	Ing-Jye Chang
9 100/402	新網世界	002-974-2520	17:00-06:00	2400	C-S Chiu
9 100/403	新網世界	002-255-7654	20:00-06:00	9600	Ching De
9 100/404	Friendship Service	002-723-1458	24 Hrs	9600	Michael Liu
9 100/405	新網世界	002-424-5850	12:00-06:00	2400	Growlong Lee
9 100/406	新網世界	002-931-5910	24 Hrs	2400	Aeneas Wei
9 100/407	新網世界	002-100-1702	18:00-06:00	2400	Wan Shing
9 100/408	新網世界	002-728-5280	24 Hrs	9600	Aming At
9 100/409	新網世界	002-903-4414	21:00-06:00	9600	Jon For
9 100/501	新網世界	002-965-2055	22:00-7:00	2400	Chen Chi
9 100/502	新網世界	002-931-7030	18:00-8:00	2400	Wu Jyh-hon
9 100/503	新網世界	002-934-1621	24 Hrs	2400	Dane Wu
9 100/504	新網世界	002-428-1273	24 Hrs	2400	Gerry Guo

桃園網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 200/0	新網世界台北站	002-557-1556	24hrs	16800	Jnsor Yang
		002-557-2117	24hrs	2400	
		002-557-1708	18:00-08:00	2400	
		002-557-XXXX	18:00-08:00	2400	
9 200/3	新網世界	003-351-1491	23:00-07:00	9600	Avante Lee
9 200/4	新網世界	003-355-3523	22:00-04:00	2400	Lin Yih-Shyh
9 200/6	新網世界	003-360-3200	24hrs	2400	Laurence Tan
		003-360-3203	24hrs	2400	
		003-360-1004	24hrs	2400	
		003-360-4006	24hrs	2400	
		003-360-4007	24hrs(V.I.P)	16800	
		003-360-4008	24hrs(V.I.P)	16800	
		003-360-5111	21:00-09:00	2400	
		003-370-1213	24hrs(V.I.P)	14400	
		003-370-2226	24hrs	2400	
		003-370-2221	24hrs	2400	
		003-370-2222	24hrs	2400	
		003-370-2223	24hrs	16800	
		003-370-2224	24hrs(V.I.P)	16800	
		003-370-2225	24hrs(V.I.P)	16800	
9 200/8	聯考小子	003-350-3658	24hrs	16800	Ming-Ch Leu
9 200/9	新網世界資訊交流站	003-334-4603	22:00-09:00	14400	Jenton Lu
9 200/10	快樂天堂	003-361-3879	24hrs	14400	Rong Wei Chen
9 200/11	新網世界	003-355-8768	24hrs	14400	Yuanfong Lin
9 200/12	新網世界	私人站		14400	Huang Jeff
9 200/15	音樂蛙	003-463-6222	24hrs	9600	James Pan
9 200/17	加州網	003-332-8690	24hrs	16800	wang David
9 200/18	新網世界	003-556-5518	24hrs	14400	Orson Wang
9 200/19	新網世界	003-534-0306	24hrs	9600	D K Lee

網路篇

PART II

9 200/20	幸運之星	003-479-6524	24hrs	14400	Jason Ting
9 200/21	B.M.K. 國際無線站	003-335-3186	24hrs	16200	Mizuno Yeah
9 200/22	夜鷹資訊站	003-374-4023	24hrs	16200	Chin Foun Tseng
9 200/23	Dip BBS	003-465-0567	24hrs	14400	Lian Muh
9 200/24	DynaZone BBS	003-422-9298	24hrs	14400	Gen Jen
9 200/25	電音資訊站	003-411-3689	23:00-07:00	2400	Boson Thomas
9 200/26	神馬資訊交流站	003-964-1081	23:00-09:00	14400	Chems Su
9 200/27	紅世紀資訊站	003-225-2597	24hrs	14400	Borlin Lee
9 200/28	超等網路資訊站	003-334-1276		2400	Bob Chen
9 200/29	百戰天龍資訊站	003-417-8840	24hrs	14400	Che-Cheng Yu
9 200/30	幻象資訊站	003-369-4746	23:00-06:00	2400	Liu Chen
9 200/31	野煙秋水資訊情報站	003-325-9529	24hrs	14400	R S Su
		003-355-5870	24hrs	2400	
		003-326-9218	24hrs	2400	

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 400/0	THE BBS	004-588-3071	23:00-07:00	14400	Ch Way
9 400/1	台灣網路中心	004-534-9061	24hrs	14400	James Yeh
9 400/2	台灣網路中心	004-285-4357	24hrs	10200	Jacky Lin
9 400/3	台灣網路中心	004-280-1572	24hrs	14400	Allen
9 400/4	台灣網路中心	004-757-0150	24hrs	14400	Jim Wu
9 400/5	台灣網路中心	004-731-7319	24hrs	14400	Wei Li
9 400/101	台灣網路中心	004-335-3860	18:00-06:00	2400	Hettisse T
9 400/102	台灣網路中心	004-511-3062	21:00-06:00	2400	wang Rong-chang
9 400/103	The Fido BBS	004-254-6332	24hrs	14400	Jacky Lin
9 400/201	台灣網路中心	004-210-2838	24hrs	2400	Wei Lin
9 400/202	台灣網路中心	004-232-0321	24hrs	14400	Sun-tai Chen
9 400/301	台灣網路中心	004-227-4063	20:00-06:00	2400	Macro Chen
9 400/401	台灣網路中心	004-534-2338	18:00-09:00	2400	S.b Lee
9 400/402	台灣網路中心	004-778-7048	24hrs	14400	Shih Yan-yi
9 400/403	台灣網路中心	004-888-4885	24hrs	14400	Jhiou hua Chio
9 400/404	台灣網路中心	004-888-4885	24hrs	14400	Ding Jin Tsay
9 400/501	台灣網路中心	004-285-1311	24hrs	2400	Ting Lin
9 400/602	台灣網路中心	004-987-1311	24hrs	2400	Wen Wang

台中網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 700/100	台灣網路中心	005-225-8005	24hrs	14400	weiden H.
9 700/101	台灣網路中心	005-229-0625	24hrs	10000	L. Lawrence

嘉義網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 500/0	台灣網路中心	006-220-3510	24hrs	16200	Tony Till
9 500/2	台灣網路中心	006-255-8862	24hrs	10000	Jna Cheng
9 500/3	台灣網路中心	006-251-0711	24hrs	2400	Jeong-Jong Ju
9 500/6	台灣網路中心	006-662-0362	24hrs	15200	M.s. Kuo

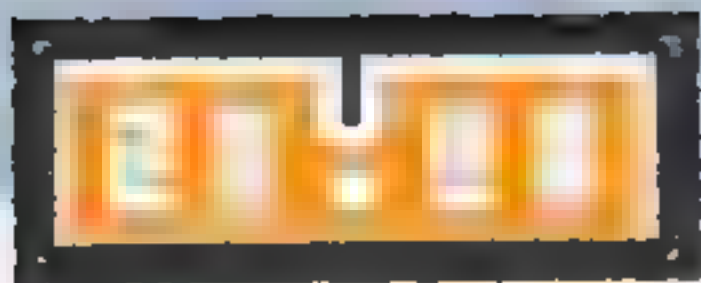
台南網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 600/0	台灣網路中心	007-384-8001	24hrs	14400	Y.m Chang
9 600/1	台灣網路中心	007-612-0245	24hrs	14400	Ju Yuh
9 600/2	台灣網路中心	007-302-3318	24hrs	14400	wei-Chin Lu
9 600/10	台灣網路中心	007-551-9076	24hrs	14400	Shyi Huan
9 600/13	台灣網路中心	007-745-0450	23:00-06:00	14400	Zi Wu
9 600/101	台灣網路中心	007-746-1129	24hrs	14400	Et Chio
9 600/105	台灣網路中心	007-785-4296	24hrs	14400	William Peterson

高屏網

站號	站名	電話	開放時間	速率	站長
9 900/100	台灣網路中心	089-22-5332	24hrs	2400	God Lin

花東網



秀色可餐——

掃描器選購指南

近年來，掃描器的製作技術一日千里，如何在衆多廠牌中買到一個令你兩年之內不會後悔的掃描器，是本文最重要的目的。

在你有買掃描器的衝動時，請先仔細考慮你的動機。掃描器不像硬碟、音效卡那樣可能每次開機都要用。當你買到一個令你不滿意的掃描器，或只是一時想玩而隨便買一個回家，其最後的結果必然是丟到家中的儲藏室內。所以要買掃描器之前，請你務必三思而後行。

接著，你買掃描器要做爲什麼用途？是要將少年快報中的漫畫人物掃進電腦？還是要做圖形處理？或是做文字辨識？還有彩色及灰階、解析度等因素都要考慮在內。以下我們將對各項重點說明如下：



掌上型／平台式掃描器：

這兩個型式的掃描器說來沒有什麼不同，只不過一種是手動、一種是自動。掌上型掃描器是用你的手來負責移動CCD（光電耦合器）以掃描全圖；而平台式則是用步進馬達帶動CCD以掃描全圖。可是對影像輸入的品質而言，卻相差了十萬八千里。試想，你拿滑鼠的手都會抖了，更何況是特大號的滑鼠——掌上型掃描器呢？如果你想要做圖形處理或文字辨識，或者是要將照片存檔時，你一定要當機立斷，將掌上型掃描器踢出考慮範圍之外。相對的，平台式掃描器就好很多，不管是掃描掃描範圍及速度上都勝過掌上型掃描器，只不過價格大概貴上六倍左右。說句難聽但中肯的話：掌上型掃描器除了拿來玩玩之外，實在是沒有什麼用處。



顏色及灰階：

掃描器另一重要的特性就是灰階或顏色的數

目。今日的掌上型掃描器通常都做到64灰階以上，也就是說，它可以辨別64種光的強度。這對圖形處理的忠實者是相當重要的，灰階更多的話圖形就會漂亮，但相對地也就佔更多的記憶體。如果你只要用來做文字辨識，沒有灰階反而比較容易處理。當然，灰階掃描器也可以模擬文字模式（即沒有灰階，只有黑色及白色）。

平台式掃描器在顏色及灰階數上均高出掌上型甚多。平台式灰階掃描器一定都是256灰階；平台式彩色掃描器則至少都可辨認16,777,216種顏色。

或許有人要問：「我要那麼多種顏色幹什麼？買256色的彩色掌上型掃描器不就得了？」告訴你，256種彩色絕對不夠，而且其製作技術還不成熟，所掃出來彩色實在是不怎麼好看，這塊掃描器我用了一天之後就把它收起來了。什麼？你想要試看看？我借你好了！



解析度：

目前最常用的解析度單位爲dpi（dots per inch），即每吋有多少點。解析度是影響畫質最重要的因素，但你千萬不要被解析度給迷惑住了。一張5" x 3"吋的相片用24 bit, 600dpi的掃描器掃描來後，佔硬碟15.5MB！所以不要一味追求解析度的高低，還是選擇適合自己用途的比較實在。當然，解析度高的掃描器可以模擬解析度低的。



價錢：

說起來，只能怪人的眼睛太敏銳了。目前平台式掃描器所掃得圖形的品質只能算是差強人意，掌上型的就更不用提了。影響畫質的幾個重要因素有：光線強度、透鏡及濾色鏡的品質，



CCD 的品質等等。其中掃描器的光線強度算是比較重要的因素。一般人皆認為掃出來的圖形偏暗，主要是因為掃描器的光度不足所致，雖然這個缺點可以由軟體調整圖形的亮度來克服，但還是讓人覺得怪怪的，這就像你將曝光不足的底片放亮所洗出來的照片和正常曝光的照片感覺就是不一樣。

透鏡和濾色鏡也是相當重要，透鏡不好會使圖形失真，不過大部份掃描器的透鏡都相當好。大部份的平面式彩色掃描器都是將三原色（紅色、綠色、藍色）各掃一次，即一張圖要掃三次，濾色鏡的好壞也會影響掃進來圖形的色澤。

CCD 的品質關係到圖形的花色（Pattern），如果你將許多間距很小的平行線或網點或是放射線（由一中心往外放射的線，不是那種可怕的幅射線）用掃描器掃進來，你會發現掃進來的圖形中會出現一種固定而奇怪的花色（花紋），而且各家的掃描器都不一樣。這些花色是我們所不想要的，至於那一種花色你可以忍受，因人而異，所以要親自比較之後才能判定。

除了上述的因素之外，掃描器的掃描速度也是相當重要的。不過對於我們這些「時間不是金錢」的玩家而言，就沒有很大的重要性，所以不討論。

以上所說的是掃描器的硬體部份。硬體的品質固然重要，但是如果沒有好軟體的支援，掃描器再好也沒什麼用。平面式掃描器所附的影像處理軟體都還不錯，較高級的掃描器甚至附上專業的影像處理軟體。

使用這些軟體的快感不是沒用過的人所能體會。諸如波紋處理（有如水中反射的景物）、球面處理（如將一張平面地圖做成地球的形狀）、壓進去／拉出來（將一張紙的某處壓進去或拉出來的效果）、移花接木（將某物體從這張圖移至另一張圖）、描邊（將物體的輪廓畫出來）、噴霧／馬賽克（如 A 片中對重要部位所做的處理）等等數十種功能，均是一個指令就手到擒來。

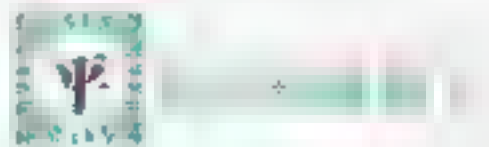
反觀掌上型掃描器所附的軟體就很可憐，能將圖完整地掃進來的就很不錯了，還談什麼圖形

處理。不過，羊毛出在羊身上，這些專業影像處理軟體售價都在萬元以上，因此你該知道你買平面式掃描器時，有萬把塊是花在買軟體上。

掃描器另一重要的用途就是文字辨識，有些公司特別為文字辨識出一型掃描器，即文稿放進去，再以 ASCII 碼輸出，多帥呀！好的文字辨識軟體如 OmniPage 等售價均在萬元以上，有的掌上型掃描器也放個文字辨識軟體以增加賣點，至於效果如何？告訴你，不用也能！

總之，軟體也是非常重要。唯有軟硬體緊密結合才能發揮掃描器的所有功能。

本文的目的既然是要幫助讀者買到一台兩年內不後悔的掃描器，當然就會牽涉到廠牌。下面的介紹僅供參考：



你可以考慮全友或力捷的產品。全友是掃描器的老大，其品質自有一定的水準。力捷則是後起之秀，其素質和速度都很不錯，甚至凌駕全友的產品。反正這兩家都相當好，每次 BYTE 或 PC Magazine 的掃描器獎項幾乎不是頒給全友就是頒給力捷。選擇這兩家公司的產品應可令你滿意。



掌上型掃描器：

憑良心說，我還是勸你不要買，因為效果實在不好，除非你只是想把漫畫書中的人物掃進電腦。如果你想買，你可以考慮星技的產品。正如前文所述，掌上型掃描器有如特大號的滑鼠。掃描時手的抖動及滾輪的機械結構會直接影響畫質的優劣。星技的滑鼠品質在世界上是數一數二的。你應該可以信任星技的掃描器。

有了掃描器這個輸入設備，輸出設備也要好好講究一番，因此像螢幕和印表機也就相對重要起來。這兩種設備以後會有專文介紹。

／吳昱甫



CPU及主機板

最新趨勢補遺

/DONNY

有關上期CPU及主機板最新趨勢一文，由於筆者完稿至今已有一段時日，這段期間主機板和CPU有了不小的變化，特此補遺。

CPU方面：筆者前陣子聽到某些人認為80586只是把幾顆80486合併而成，實在不知這種說法從何而來？根據INTEL透露的最新80586資料，它是一顆全新設計的CPU，不僅在架構上和80486不同，更加強了CPU速度和能力，擁有更多的內建Cache，甚至連名字都不打算取為80586，要另覓新名。上篇文章曾提到INTEL 168 PIN供486DX-25和486DX-33直接升級的486DX2晶片，現已正式供貨。

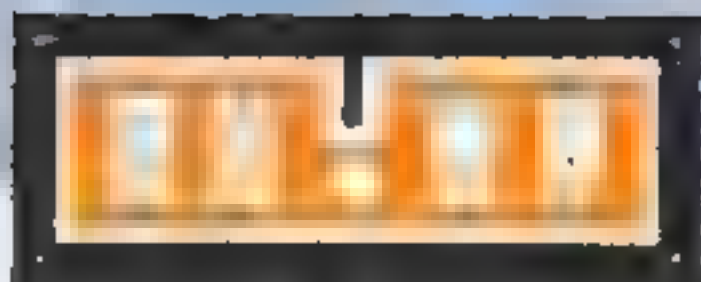
至於日前AMD所推出的80486SX-40，等於是宣告新80386

CPU的研發告一段落，80386 CPU已不太可能有新產品推出。不過這裡有兩件不太好的消息，一是上篇曾提到AMD暫緩推出80486（有些消息說AMD將於1993年一月前推出80486，筆者不知是否正確），所以不知什麼原因，從十月份起INTEL將486DX-33的出價一顆調高了近2000多元；二是由於486DX-33實在是漲得令許多電腦廠商吃不消，所以少部分不肖業者就將80486DX-25上刻的字樣磨掉後，改刻上80486DX-33，由於CPU被不當催速，大概用不到一年多就魂歸西天啦！這種勾當實在是令人痛恨。

唯一的好消息是：由於486DX-33大漲，反而使486DX-50和其價差縮小許多，且486DX-5

0不可能會有假貨（因為486DX-25和486DX-33之間時脈差為8，所以假的486DX-33在超載時脈下仍可勉強負荷，但486DX-33和486DX-50之間時脈差為17，要用486DX-33來冒充486DX-50，那是沒有辦法的啦），所以486DX-50應是可供參考的購買選擇。最近筆者看到有80486DX-40的電腦，INTEL好像沒有出過這種CPU哦！那它又是從那買出來的？您自己去猜吧！

主機板方面：目前又有VESA LOCAL Bus（簡稱VL Bus）和INTEL的PCI兩種新規格產生，二者皆為32位元，並可擴充至64位元以符合日後所需。VL Bus和其相關配備已開始生產，INTEL的PCI則要再等



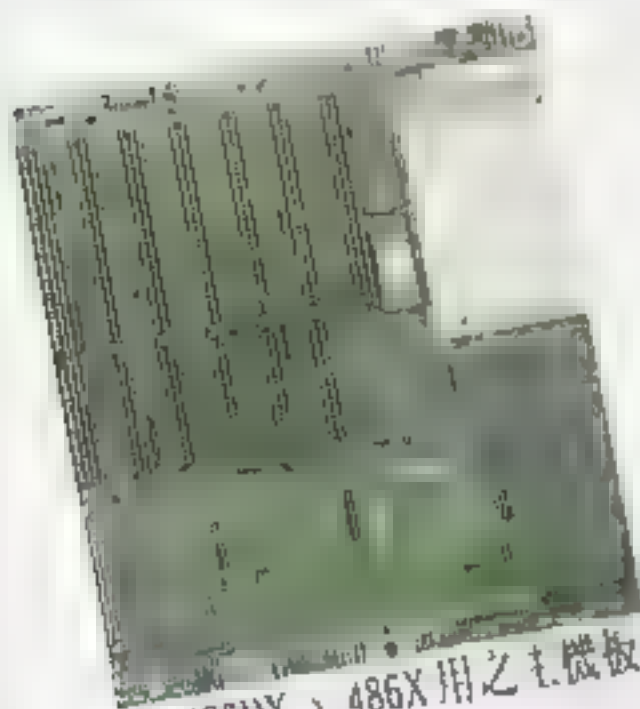
一會兒，由於這兩種規格在性能和速度上都比以往幾種好，價格也不算貴（VL Bus 只比 Local Bus 貴些，INTEL 的 PCI 雖較貴，傳聞上仍比 EISA Bus 便宜），更符合往後 CPU 發展的需求，所以未來的市場走向應是往這兩種規格發展，EISA Bus 和 Local Bus 則有走下坡的

趨勢。

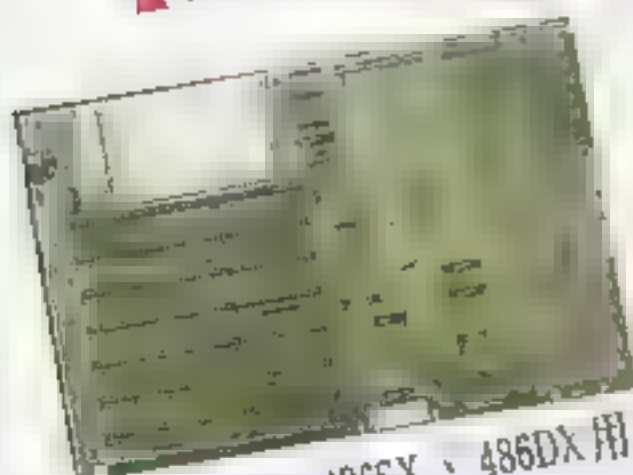
至於這兩種新規格的表現，大致不分上下。VL Bus 可說是 Local Bus 的改良延伸規格，乃由 VESA 協會所制定，使主機板上擁有 3 個 VL Bus 擴充槽，並可使 VL Bus 接受 VGA 卡、硬碟控制卡、網路卡、影像處理卡等，不論在功能和表現上評價皆很高。至於 INTEL 制定的 PCI 規格野心相當大，把各種 Bus 整合在一塊主機板上，由 INTEL 的 PCI 晶片全盤控制。

有件不太好的消息，那就是上篇曾說 Local Bus、VL Bus

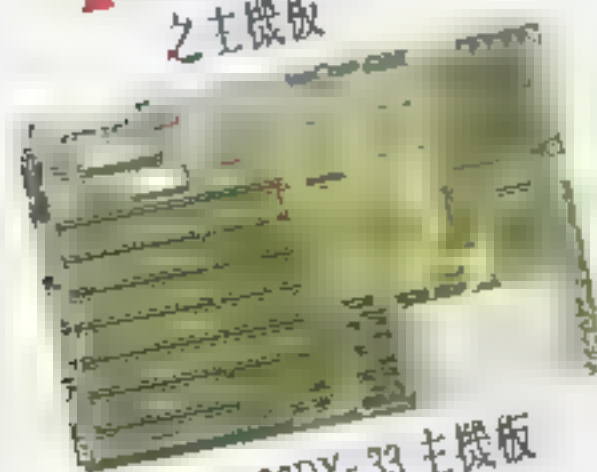
和 PCI 之間將在 Local Bus 部份彼此相容，但目前實際制定出來的規格卻不一樣，造成彼此不相容。這倒是給我們使用者在選擇上出了不小的難題。另外，在上篇中有關用 ISA Bus 和 EISA Bus SCSI 卡 Format 硬碟的舉例，資料來源經考證後，發現兩塊 SCSI 卡間條件相差太大且有誤，所以筆者認為不足採信。至於 EISA Bus 的 VGA 卡，國外已有別的晶片可用，不單是 S3 晶片而已。但是目前國內最受歡迎的 Tseng 和 Trident 系列，似乎仍無打算於近期推出供 EISA Bus 使用的 VGA 卡。



▲ 486DX、486X 用之主機板



▲ 386DX、486SX、486DX 用之主機板



▲ 386DX-33 主機板

註：



MULTIMEDIA：

即多媒體，包括各種影像及聲音的整合，構想是把電腦改造成像魔鬼總動員那樣（開玩笑的），基本需求為可錄放音的音效卡、CD-ROM、影像處理卡、適量的 RAM 和硬碟、至少 80386SX 以上的機器。



SCSI：

硬碟界面的一種，詳情請參閱第 43 期軟體世界。SCSI 傳輸速率為每秒 5MB 左右，SCSI 2 最大約為 20MB，最近傳出新的 SCSI 3 規格將達每秒 200MB 的傳輸速率。



BUS：

都是主機板及 CPU 上的東西，找個懂得的人教你看主機板（80386 以上的），你就知道什麼是 BANK、Cache 和 BIOS。找顆 486DX 50 和別的 80486 看內部晶片大小，你就知道 microns 的意義為何。至於 PIN 嗎？就是 CPU 上的接腳囉！



**命運乖舛的英勇戰士們，
是否有膽接受歐丁大神的艱難試煉？**

主宰勝利與生命的天神——Odin，交付你一項艱鉅困難的任務，要你走遍所有的生物大陸，以找到破解命運詛咒的唯一方法，諸神與災難之神——Loke 的使徒們即將展開一場驚天地、泣鬼神的大戰，這場戰役是否能勝利，就看你的任務是否能順利達成了。

遊戲特色：

- ◎一趟充滿北歐神話色彩的冒險之旅
- ◎驚人的256色VGA圖形效果。
- ◎擁有多重結局的精彩故事。
- ◎非採單線發展的故事情節。
- ◎具有震撼性的背景音效
- ◎親切的圖形指令操作方便。

適用：IBM PC AT

記憶體：640K

操作：鍵盤／搖桿／滑鼠

顯示：EGA/VGA

音效：PC喇叭／魔奇音效卡／普蘭卡／MT 32

片數：2片1.2M

類別：角色扮演

© 1991 Event Horizon Software Inc.

© 1991, 1992 Interstel corp. All right reserved.

Manufactured and Distributed in Taiwan and Hong Kong under license

by Asia Recording

VIRTUAL DREAM

Alone in the Dark

鬼屋魔影



冒險遊戲大革命 視覺新震撼
3D立體動作冒險遊戲
要你的心臟暫時停止跳動
絕無冷場 敬請期待

警告！

深夜11時後請勿進入
否則後果自行負責

電腦休閒世界
INFOGRAMES

前期 雜誌 要目



百戰天龍—秘技天地

俠影記小技巧
艾薇拉 II ——
恐怖劇場隔空取物法
猴島小英雄 2 ——
突破枷鎖另一招
創世紀 7 人物屬性修改法
黑暗之池——永久 NPC
魔法門 II 修改補遺 II
& 祕密區大曝光
明星職棒小技巧
星際爭霸戰小技巧
轟天雷王修改篇更正
燃燒的野球 II 小技巧
魔水晶——終極大法
俠影記偷懶法 II

GAME 林秘笈

風雲霸主征戰心得篇

遊戲攻略

25 世紀系列 II：瑪雅斯計劃
完全攻略（一）
蠻荒地城系列 II：異域寶藏
完全攻略（上）
暗黑傳說完全攻略（上）
天際寒星——義無反顧
完全攻略（二）
黑暗之池完全攻略（下）
一天 48 小時！——魔法門外傳

遊戲獵人

英雄傳奇 II ——戰火焚生錄
魔胎
全球爭霸戰
維京勇士
邪神傳說
宇宙終結者
影之嵐
激鬥戰士

千里一線牽——BBS

網路篇

硬體世界

CPU 及主機板最新趨勢



請存款人注意

- 一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
- 二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
- 三、倘金額誤寫請另換存款單填寫。
- 四、本存款單不得附寄其他文件。
- 五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

軟體世界劃撥單

一、本人欲訂閱軟體世界雜誌

☐ 半年 6 期 420 元 ☐ 一年 12 期 860 元

自 年 月 號至 年 月 號止

☐ 新訂戶 ☐ 續訂戶（訂戶編號：）

年齡 職業 電話

二、本人欲郵購下列產品

☐ 遊戲 ☐ 魔奇音效卡 ☐ 過期雜誌

產品名稱 數量 總金額

三、本人欲維修遊戲磁片

維修數量 片

維修費 + 郵資 = 總金額

此欄係寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限，否則應請換單另填。

內容大曝光

創世紀7 特別篇

在經過一段時日的征戰後，您是否已經粉碎守護者的陰謀？如果您認為創世紀7如此就結束了的話，那您就大錯特錯了！只要您看了以下的介紹，您就會後悔沒有買創世紀7攻略單行本，因為這本特別篇的內容包含……還是請客官自己看吧！

一. 支線任務攻略

1. 害甲紅娘與萬惡的蛇毒

為了追查幕後的大毒梟，聖者展開掃毒行動，同時蛇毒可怕的後遺症也正肆虐中……

2. 紅塵 Britain

一場複雜的三角戀愛，面對愛情與麵包的抉擇，沒有戀愛經驗的聖者如何來仲裁呢？

3. 聖者的愛情故事

意外的邂逅與一見鍾情，讓聖者陷入似曾相識的情懷中……

4. 造船「大師」Owen

Minoc 接二連三的船難究竟是老天的捉弄，還是「大師」的傑作？

5. Jhelom 冒險日誌

是誰假冒聖者白吃白喝、招搖撞騙？看聖者如何揭穿冒牌貨的陰謀。

6. 人類與魔怪的激烈衝突

由於歧視、貪婪及欺騙，人與魔怪的種族衝突也進入倒數計時中……

7. 失戀的 Zelda

落花有意但奈何流水無

情，聖者居中牽紅線會成功嗎？

8. 失落的項鍊

一條失落的項鍊造成一段感情的破裂，聖者能找回信物使他們破鏡重圓嗎？

9. 兄弟復合

義結金蘭的朋友為何反目成仇？友誼會例行逆施又一章。

10. Serpent's Hold 冒險日誌

Lord British 的雕像遭人損毀，究竟誰是惡意破壞的狂徒？

二. 聖者大法簡介

創世紀7的終極秘技，使聖者成為不死之身、習得顛倒日夜、乾坤大挪移之術。

三. 特殊 NPC 層

組成創世紀7的超強隊伍，讓 Lord British 也加入隊伍助你一臂之力。

四. 重要物品層

神兵利器的瞬間製造法，連各種關鍵物品也隨手可得。

五. 聖者大法法術大全

突破法力、藥草、等級的限制，讓聖者成為大法師，可以隨時隨地的施法。

六. 重要地點座標

重要地點的瞬間傳送法，免除聖者走路的勞累。

七. 酒店食物菜單

Britannia 酒店食物菜單全集，玩家精打細算、貨比三家的參考。

八. 創世紀7小技巧

如何光明正大的拿取物品而不違背聖者美名，本篇教你偷天換日法。

附錄

創世紀7 直奔終點法，使玩家以最快的方法觀賞結局畫面。

如何？夠勁吧！想要知道如何得到這本特別篇嗎？那就請張大您的眼睛，還有嘴巴。首先，請拿出創世紀7攻略本……什麼！沒有攻略本，那很抱歉！您跟特別篇無緣了。

請剪下最後一頁的印花，然後到郵局買一張40元的匯票（內含工本費、運費及郵資），匯票抬頭寫軟體世界雜誌社，並將印花及匯票一起寄到高雄郵政28-34號信箱。曾玉琴收。收到您的匯票後，我們會以最快的速度將特別篇寄到您的府上，記住！活動期限從即日起至2月28日止，錯過了，您只有含恨了！數量有限！先到先寄，晚到慢寄，沒到沒得寄喔！……來喔！好吃的棵……藕棵……菜頭棵……

黑 暗 之 蟲

從此，你的生命只剩72小時

〈異形〉電影大師H.R. Giger第一次為PC界跨刀，
讓你在PC上享受到電影的悚慄感受！
一趟令你永生難忘的冒險之旅！
一場只能贏不能輸的顫慄遊戲！

六個無法拒絕的遊戲特點：

- ☆〈異形〉大師 E.R. Giger 陰森詭異畫風的高解析度畫面。
- ☆簡易操控，用滑鼠就可“看”出遊戲畫面中的關鍵處。
- ☆採用電影的特殊處理方式，具逼真的視聽效果。
- ☆多達75個不同場景、170個特殊的物品。
- ☆專業錄音室錄製的語音效果，讓你清楚聽到道地的國語。
- ☆全部中文化訊息，保證不再有看不懂、聽不懂、玩不懂的缺憾。

© 1992 CYBERDREAMS Inc. All rights reserved.

中文版・新春鉅獻

電腦休閒世界
CYBERDREAMS™

